L'ECRAN

FANTASTIQUE

LA NOUVELLE DIMENSION DU CINEMA



HOWARD

Le canard déchaîné !



Un « survival » efficace !

HEROS BOYS

Ils sont six — trois garçons et trois filles : l'idéal pour s'offrir un délicieux petit week-end campagnard... ce qu'ils font. Ce sont d'abord la route, la forêt de plus en plus touffue, et un incident —classique ! : une silhouette féminine inconnue qui court, apparemment affolée, entre les arbres, et dont on ne retrouve nulle trace après qu'une des filles de l'équipe ait donné l'alarme. Une vue de l'esprit, une illusion d'optique de sa part ? Qui sait ? En tout cas, le spectateur, lui, sait. Car la fille qui courait, il l'a vue.
Et puis c'est l'arrivée dans une maison isolée. Et les premiers signes de frayeur : les craquements dans le bois alentour, la nuit qui se referme, l'électricité qui s'éteint...
Banal, pourra-t-on penser ; déjà vu, en un mot, sans originalité. Les teenagers en proie aux tueurs sadiques, le cinéma d'horreur nous en amène chaque année son quota plus que débordant, et le plus souvent mal ficelé et frisant l'amateurisme. Mais dans le cas de *Zero Boys* (rebaptisé *Heros Boys* en français), il serait injuste de limiter le sujet à un si bref aperçu... Ici, l'ordinaire s'inverse, la banalité devient jeu.
Car s'il est vrai que le film commence par miser sur des cartes apparemment éculées, ce n'est que pour mieux nous induire en erreur. Manifestement, ses auteurs savaient qu'ils abordaient un genre saturé, et que le seul moyen d'entraîner le public était de prendre celui-ci à son propre piège. D'abord, nos adolescents ne sont pas, pour une fois, des freluquets en mal de coucheries champêtres, mais des bagarreurs entraînés —ce qu'a eu l'habileté de nous faire comprendre une première séquence qui, elle aussi, peut au départ passer pour une concession aux lieux communs du genre, jusqu'à ce qu'on en saisisse toute l'utilité. Quant aux filles, même si elles gardent un peu leur caractère de faire-valoir, vouées en particulier à déchirer les ténèbres de leurs cris stridents,— elles ne sont pas de simples éléments du décor destinés, dans le meilleur des cas, à servir de chair fraîche en pâture aux débiles sanguinaires. Ce petit groupe fait corps, et de là vient sa force : ils prennent très vite conscience qu'il y a un danger à affronter, et font face —ce qui change de l'ordinaire, où les personnages prennent un complaisant plaisir à s'éloigner les uns après les autres sans apparemment jamais se demander si la réduction progressive de leur groupe n'a pas quelque chose d'anormal, sinon d'inquiétant.
Ce *Zero Boys* prend dès lors l'allure d'un *Delivrance* nouveau style, car non seulement, par exemple, lorsqu'une des filles s'isole imprudemment —avec les conséquences qu'on imagine !— elle s'en sort malgré tout, et par la volonté même du maniaque qui *joue* avec ses victimes, mais de surcroît, nos six personnages s'échappent... Simplement, c'est là que le drame commence vraiment. Car ce que voulaient leurs diaboliques adversaires, c'est justement les traquer sur le terrain. Pas dans la maison, où tout ce qui se passait ne servait que de mise en train...
C'est dire combien le film s'ingénie à ne jouer bien des poncifs du genre que pour mieux les détourner à la dernière seconde. Cela suffirait en soi à faire de *Zero Boys* un des films les plus efficaces de la famille des « survival ». Mais en outre *Zero Boys* s'avère à chaque image être un film d'une grande qualité. Pas du tout le « petit budget » traditionnel —entendons : qui affiche à tout instant sa pauvreté, non de moyens, mais de soin et d'imagination. La photographie, les éclairages et les atmosphères lumineuses —donnant souvent aux scènes en extérieur un caractère irréel— conférant à l'image une force de conviction rarement atteinte dans ce type de films trop souvent dénués de toute recherche. De nombreux rebondissement alimentant l'action, de telle façon qu'à la fin, le spectateur ne sais plus ce qu'il doit attendre, tant des situations les plus classiques que des plus improbables. Renouveler un genre qu'on pouvait croire exsangue était en soi une gageure, et elle est ici des plus brillamment gagnée. D'autant que la très efficace musique de Stanley Myers est au service d'une bande sonore superbe dans son ensemble, qui ne peut que contribuer à enfermer le spectateur dans l'univers de lutte, de violence et de cauchemar qui, comme la nuit au cours de laquelle se déroule toute l'action, emprisonne les personnages.
Jolie surprise, donc, que ce *Heros Boys* nous prouvant que, même dans les genres les plus meurtris par leurs propres auteurs, tout espoir n'est jamais perdu !

Bertrand Borie

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1985. *Production :* Omega Pictures. *Prod. :* Nico Mastorakis. *Réal. :* Nico Mastorakis. *Scén. :* Nico Mastorakis et Fred C. Perry. *Phot. :* Steve Shaw. *Mus. :* Stanley Myersr. *Int. :* Daniel Hirsch, Kelli Maroney, Joe Phelaw, Jared Moses, Nicole Rio, Tom Shell, Crystal Carson. *Dist. en France :* Eurodis. 90 mn. Couleurs. Dolby Stéréo.

TABLEAU DE COTATION :

CK : Cathy Karani. **GP :** Gilles Polinien. **JCR :** Jean-Claude Romer. **RS :** Robert Schlockoff. **AS :** Alain Schlockoff. **DS :** Daniel Scotto.

TITRE DU FILM	CK	GP	JCR	RS	AS	DS
HEROS BOYS	2		1	2	3	3
HOWARD, UNE NOUVELLE RACE DE HEROS	3	2			3	3
LE JOUR DES MORTS VIVANTS	1	2	2	4	2	3
LA LÉGENDE DE LA FORTERESSE DE SOURAM	0			0	0	
PRIÈRE POUR UN TUEUR	2	3	2	2	2	2

4 : Excellent. **3** : Bon. **2** : Intéressant. **1** : Médiocre. **0** : Nul.

NOUS AVONS DÉJÀ PARLÉ DE ● *LE JOUR DES MORTS VIVANTS (n° 56, p. 20 ; n° 64, p. 62 ; n° 69, p. 66).*
● *E.T. (réédition ce mois-ci du chef-d'œuvre de Steven Spielberg. Voir notre numéro spécial 29).*



Duel à la tronçonneuse...

PRIERE POUR UN TUEUR

Le succès de quelques films de Ninjas a amené la mise en chantier de productions basées sur les exploits de ces guerriers japonais connus pour leur adresse à manier les armes blanches et leurs résistance à la douleur. *Pray for Death* improprement traduit par *Prière pour un tueur* met particulièrement en valeur ces deux qualités, le scénario multipliant les scènes d'action où, pour se défendre, un Ninja fait notamment usage d'étoiles en métal allant se nicher dans le corps de ses adversaires, ayant pour effet de les anéantir sur-le-champ ! Le fantastique naît précisément de cette confrontation entre les armes blanches et toute une panoplie d'engins modernes qui vont des armes à feu jusqu'à une tronçonneuse et une scie circulaire. Le scénario est conventionnel à souhait : une famille japonaise, attirée par la réussite américaine vient s'installer aux Etats-Unis avec l'espoir d'y faire fortune mais la femme est sauvagement assassinée par une bande de gangsters cherchant à récupérer de précieux bijoux, son mari ninja se jure alors de la venger.
Comparé à ses prédécesseurs, *Prière pour un tueur* fait preuve d'un sadisme inattendu, en particulier avec le personnage de Limehouse, le méchant joué de façon caricaturale par le scénariste James Booth. Un homme y est tué à coups de matraques puis sa voiture est incendiée, une jeune femme est éventrée et le film s'achève par un duel à la tronçonneuse dans un curieux décor de mannequins. Le spectateur n'a donc guère le temps de s'ennuyer même si, trop c'est trop et que les combats, certes bien réglés, finissent pas lasser. C'est dire que selon votre humeur, vous apprécierez ou non ce curieux mélange dû à un réalisateur, autrefois considéré comme un espoir du cinéma fantastique avec *Lâchez les monstres*, vite relégué au rang du tout-venant de la production standard américaine.

Jean-Pierre Piton

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1985. *Production :* Transworld Entertainment. *Prod. :* Don Van Atta. *Réal. :* Gordon Hessler. *Prod. ex. :* Moshe Diamant, Sunil Shah, Moshe Barkat. *Scén. :* James Booth. *Phot. :* Roy H. Wagner. *Mus. :* Thomas Chase, Steve Rucker. *Chorégraphie des arts martiaux :* Sho Kosugi. *Chansons :* « Back to the shadow » interprétée par Peggy Abernathy. *Int. :* Sho Kosugi (Akira), James Booth (Limehouse), Donna Kei Benz (Reiko), Norman Burton (lieutenant Dalmain), Parley Baer (vieux restaurateur), Kane Kosugi (Takeshi), Shane Kosugi (Tomoya), Robert Ito (Kago), Michael Constantine (Newman). *Dist. en France :* Visa Films. 92 mn. Couleurs. Sortie à Paris : 12 novembre.

SHO KOSUGI : UN MAÎTRE DES ARTS MARTIAUX

Ce Ninja surgi depuis quelque temps sur nos écrans, nous l'avons rencontré sous les traits de son interprète, Sho Kosugi. Courtois, serein, et d'un calme souverain que dément une silhouette féline visiblement habile à se mouvoir promptement, il nous a entretenu de sa carrière et du mystère qui auréole le Ninja...

Comment êtes-vous venu au cinéma ?

Un peu par hasard. Je suis née à Tokyo, en 1948, et je suis venu aux U.S.A. quand j'avais 19 ans. Là, j'ai entrepris des études en économie —c'est dire qu'au départ, rien ne me prédisposait au cinéma. Seulement, par goût, je fréquentais des studios, et surtout je pratiquais divers arts martiaux, comme le Karaté, le Haikido... neuf styles différents en tout. Et on m'a proposé de jouer dans un film intitulé *Enter the Ninja*, avec Franco Nero et Susan Georges... C'était un nouveau type de film, et ils cherchaient une nouvelle tête. Et comme cela a bien marché, il y en a eu d'autres : *Revenge of the Ninja, Ninja III : the Damnation, Nine Death of the Ninja* et *Pray for Death*... Mais mon ambition, au départ, c'était de travailler dans les affaires —dans l'exportation notamment— et de monter mon entreprise.

Et que représentent pour vous les arts martiaux ?

C'est la possibilité d'acquérir un excellent équilibre aussi bien mental que physique. Ce qui reste le meilleur moyen d'affronter le monde moderne, je pense.

Qu'est-ce exactement qu'un Ninja ?

Cela remonte au 7e siècle et, du point de vue de certaines techniques, de certaines armes aussi, le Ninja vient de Chine. Mais il a été, dirons-nous, revu et corrigé par le Japon. Il est ainsi devenu un personnage qui, par certains côtés, s'apparente un peu à l'espion, à l'agent secret. Le côté étrange du personnage, c'est qu'il n'a pas une identité morale unique : il peut être bon comme il peut être mauvais, et devenir tantôt un justicier, tantôt un kidnappeur, un assassin...

Dans* Ninja III, *cette dualité était assez évidente...

Oui. C'est peut-être le film le plus significatif sur ce point.

Mais il y a un aspect fantastique, dans le Ninja, qui le différencie des personnages —très réels quant à eux— des films traditionnels de karaté, par exemple.

En effet. Déjà, c'est un personnage secret. Il se masque pour agir, et personne, en théorie, ne connaît son visage. Et le plus souvent, il agit la nuit.

Il peut aussi se réincarner, comme dans* Ninja III. *Et certaines de ses armes ont quelque chose qui confine à la science-fiction...

C'est tout à fait vrai. Et tout à fait dans la tradition historique du Ninja. D'ailleurs, le Ninja existe-t-il vraiment ? On dit qu'il y en a quelques vrais, au Japon en particulier. Il y a quelques chose d'ésotérique, d'occulte dans le Ninja. Si quelqu'un nous annonce qu'il en est un, vous pouvez être de ce simple fait convaincu du contraire... A sa façon, le Ninja est en dehors du temps, il est entouré d'un mystère qui lui confère toute une partie de sa force.

Bien que* Pray for Death *soit un film violent,



« Il y a des scènes où je l'ai plus ou moins échappé belle ! »

on a le sentiment qu'on n'a pas voulu y dépasser certaines limites, du moins sur le plan strictement visuel...

Pray for Death est en effet sans aucun doute le film le plus réaliste dans ce domaine, par rapport à la série. Mais nous ne l'avons pas voulu excessivement sanglant. C'est aussi une option de Gordon Hessler, le réalisateur.

Quand on regarde certaines scènes, on ne peut s'empêcher de penser que même avec les précautions d'usage, leur tournage n'est pas sans danger...

C'est d'autant plus évident qu'en ce qui me concerne, j'assure les cascades moi-même. Cela fait partie du jeu. Et j'avoue qu'il y a des scènes où je l'ai plus ou moins échappé belle ! Dans *Enter the Ninja*, j'ai dû plonger de 25 mètres : cela ne s'est pas fait sans casse. Dans *Revenge of the Ninja*, j'ai failli tomber d'un toit au cours d'un combat. Même chose dans *Pray for Death*.

Les armes que vous utilisez sont-elles réelles ?

Non, pas vraiment. Et disons que, sauf accident malencontreux, elles ne peuvent être mortelles. Elles sont toutefois suffisamment solides pour occasionner en cas de coup des blessures légères. Le tout, c'est de bien étudier les figures : la préparation et le tournage d'une scène de combat de quelques minutes peut facilement demander jusqu'à une semaine de tournage, voire plus. Il y a toute une chorégraphique, qui se règle également en fonction de l'ordre du tournage. Je m'entraîne trois heures par jour, et je participe bien entendu à l'établissement de cette chorégraphie, qui permet, à certaines égards, de transformer le combat en une sorte de ballet. Il faut savoir qu'un film comme *Pray for Death*, qui a été tourné en deux mois, a demandé pratiquement un an de travail entre la pré et la post-production.

On notera que dans ce film, vous abandonnez le traditionnel costume noir au profit d'une armure. Pourquoi ?

C'est la loi de la surenchère. Déjà, si vous regardez bien, dans chaque *Ninja*, il y a des armes nouvelles. Et il faut varier ce que voit le spectateur, quitte à bousculer un peu la tradition comme je l'ai fait dans *Pray for Death*, où par ailleurs je combats par moments à visage découvert...

Vous avez fait jouer vos enfants dans les films...

Oui. Le premier, Kane, a déjà joué dans *Revenge of the Ninja* et *Nine Death of the Ninja* ; le second, Shane, n'avait fait que traverser l'écran dans ces deux films. *Pray for Death* est le premier dans lequel il joue vraiment un rôle avec son frère. C'est amusant. Et cela leur permet, dans certaines scènes, de se venger un peu de ce que je leur inflige dans la vie quotidienne...

Pensez-vous que le Ninja puisse à sa façon donner lieu à une série aussi populaire que les James Bond ?

Difficile à prédire. Au cinéma, James Bond a plus de vingt ans, c'étaient des romans. C'est presque une institution. Ce qui est sûr, c'est que le Ninja est très populaire, de plus en plus connu dans le monde. Le problème est d'atteindre une certaine qualité, et de s'y maintenir, aussi bien au niveau du scénario que de la réalisation. Je pense que sur ce plan, *Ninja III* était déjà assez solide, et que cela s'est davantage encore accentué avec *Pray for Death*.

Comment s'est passé le travail avec Gordon Hessler ?

C'est un réalisateur extrêmement soucieux de tous les détails —en fait le meilleur avec qui j'ai travaillé. Je l'avais rencontré pour des séries télévisées, et j'avais su l'apprécier à ces occasions. C'est pour cela que j'ai tenu à l'avoir pour *Pray for Death*. Le scénario était solide, et méritait une mise en scène d'une grande rigueur. Je crois pouvoir dire que cela a été le cas, et que tout le film s'en ressent. C'est à mes yeux le plus réussi de toute la série. En plus, il y a dans celui-ci de l'émotion, grâce à quoi le personnage du Ninja prend une dimension plus humaine.

Indépendamment de la chorégraphie des combats, y a-t-il, d'autres aspects du film auxquels vous collaborez ?

Oui. Tout ce qui concerne les cascades en général. Et du même coup, j'ai un droit de regard sur le scénario. Quand toute une partie du film repose sur des scènes dont vous assurez la mise en place, c'est, je crois, inévitable, si l'on veut que tout fonctionne bien.

Et vous aimeriez jouer d'autres personnages ?

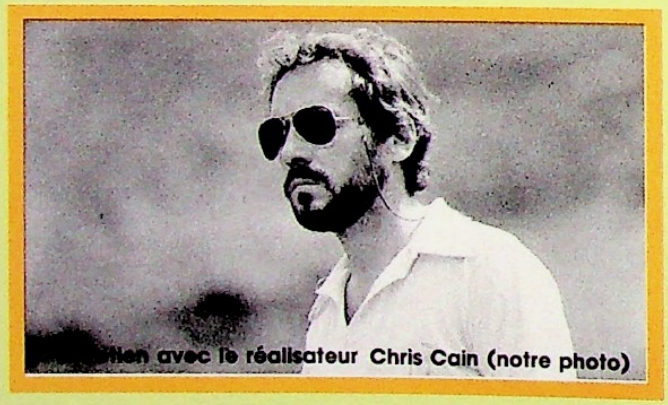
Bien sûr. Mais je dois avouer que le Ninja est quelqu'un qui me prend pour l'instant beaucoup de mon temps... Et nous avons encore pas mal de choses à faire ensemble. Mais si cela se présentait, c'est sûr : je ne refuserais pas !

Propos recueillis et traduits par **Bertrand Borie**

QUAND LA RIVIERE DEVIENT NOIRE



par Bertrand Borie


Entretien avec le réalisateur Chris Cain (notre photo)

Votre film est inspiré d'un roman qui n'était pas encore largement diffusé à l'époque ; comment l'avez-vous connu ?

Il avait été publié au Canada, voici deux ans, et obtenu alors le prix du « Meilleur Premier Roman ». Nous en avons acheté les droits juste après sa parution. Et nous nous sommes mis aussitôt au travail sur le scénario, qui diffère sur pas mal de points du livre.

A quels niveaux ?

Le livre est beaucoup plus réaliste, et joue nettement moins que le film sur le côté légende, en particulier. Mais il nous est apparu que sur le plan cinématographique, accentuer l'aspect mythique permettrait de mieux gagner l'assistance, de faire entrer le spectateur plus profondément dans l'œuvre.

Est-ce la raison pour laquelle le romancier n'a pas travaillé sur le scénario ?

En partie, oui, mais à cela s'ajoute le fait qu'il n'avait jamais écrit de scénario et n'en avait pas vraiment le désir. C'est un journaliste, un romancier. Il n'était pas attiré par cet autre type d'écriture. Mais il a vu le film et l'a beaucoup aimé. Donc, je pense que malgré les modifications, il ne s'est pas senti trahi... Il avait d'ailleurs lu le scénario et est venu une quinzaine de jours sur le tournage.

Vous avez déclaré que, dès le début, vous aviez eu le sentiment qu'il fallait, pour correctement transcrire le livre, trouver quelque chose de réellement spécifique sur le plan de l'écriture cinématographique. Ce scénario a-t-il été difficile à écrire ?

L'aspect le plus délicat a été sans nul doute de créer ce sentiment de magie, de légende, de donner l'impression au spectateur qu'on le transportait en un lieu, en un temps, dénués d'existence réelle. De reconstituer en quelque sorte cette vision qu'ont les enfants, détachée de certaines connotations réalistes et élémentaires aux yeux de l'adulte. Et le plus souvent sans avoir recours au dialogue.

Vous mentionnez pourtant des noms de lieux - le Rio, par exemple - même si la ville elle-même n'est pas nommée.

Certes, mais ce ne sont pas des noms de lieux familiers pour le commun des mortels. Ils ne font qu'accentuer le dépaysement.

Le roman est-il lui-même inspiré d'une légende authentique ?

Oui. Cette légende de la femme-dauphin existe, et fait l'objet d'une réelle croyance de la part des Indiens, le long de l'Amazone, y compris le fait que celle-ci aurait le pouvoir de séduire les hommes et d'avoir un enfant d'eux ! Et nous avons rencontré de nombreux indigènes qui nous en ont parlé.

Il est à noter que vous avez toujours pris soin de ne pas montrer les scènes d'amour, ni celles de meurtre : pourquoi, alors que par ailleurs la violence n'est pas exclue de l'image à d'autres moments ?

J'ai voulu que le film soit visible aussi bien par des adultes que par des jeunes, et de plus, le réalisme n'était pas notre propos qui, au contraire, reposait plutôt sur la magie. Montrer la rencontre du Père Mahoney et de la Femme-Dauphin sans montrer leur union était le meilleur moyen à mes yeux de faire de cette union, et de la notion d'amour elle-même, une atmosphère dépassant les simples limites de l'acte. Pour ce qui est de la mort de la mère, le problème n'était pas de montrer ou non la violence du meurtre : c'était de montrer la scène du point de vue de l'enfant. Car, comme vous le disiez, d'autres scènes, telle la mort de Mahoney, sont très violentes, au niveau de l'action du moins. Mais sa mort intervient avant la naissance de l'enfant : le spectateur peut donc la voir. Et celle de l'assassin à la fin, peut être également saisie au premier degré, car là, l'enfant est complètement témoin. Ce point de vue de l'enfant a été pour une très large part notre guide.

Quand on voit votre film, bien que cela soit très différent, on ne peut s'empêcher de penser à *La Forêt d'Emeraude* : le cadre, la complicité magique entre l'individu humain et la nature, le sort des Indiens... Etait-ce présent à votre esprit ?

Non, pas vraiment ; simplement, les deux films ont, quelque part, une même réalité pour toile de fond : l'agression à laquelle

l'Homme se livre perpétuellement contre la nature. D'une manière très abstraite, l'enfant, dans mon film, représente la nature. *La Forêt d'Emeraude* était de ce point de vue beaucoup plus réaliste, passait moins par ce type de symbolisation. Alors, certes, on retrouve des éléments communs, comme la magie de la nature : mais je crois que c'est le lieu qui veut cela... C'est une contrée puissamment habitée par cette aura de magie, de mystère, qu'il s'agisse de la végétation, de la faune, des sites...

Un des éléments essentiels de cette magie est constitué par les affinités qui existent entre l'enfant et les dauphins. C'était déjà ainsi dans le livre ?

Oui. C'est même encore plus fort dans le livre que dans le film, dans la mesure où le livre tend à montrer les dauphins presque plus... humains, dirais-je. Mais par rapport à l'image, il m'a semblé cette fois qu'il valait mieux montrer les dauphins pour ce qu'ils sont : des animaux avec lesquels il est possible d'avoir des relations de complicité privilégiées. C'est le problème de l'équilibre entre l'écriture romanesque et l'écriture cinématographique. Je ne voulais pas aller jusqu'à l'idée que les hommes puissent converser avec les animaux. Mon intention était d'instaurer la communication sur un autre plan.

La fin est-elle conforme au livre ?

Non, car dans le livre c'est l'enfant qui tue le meurtrier, au cours d'une scène d'ailleurs très violente. Seulement cela était trop réaliste et, au point culminant de l'histoire, ôtait tout le côté magique sur lequel elle repose, alors que c'était le moment ou jamais, sur le plan visuel, de lui donner tout son impact. Dans le livre, c'est avant tout l'histoire d'une vengeance. La texture du film conduit vers quelque chose d'une autre dimension. A l'inverse, le rôle du prêtre est quasi-inexistant dans le livre, mais c'était pour nous ce qui légitimait l'existence même du récit, en tant que tel.

Les scènes avec les sœurs, et ce conflit avec le christianisme, figurent-ils dans le livre ?

Pas de cette façon. Les sœurs battent les enfants, le conflit est plus physique... La relation est très violente, voire sanglante.

Pour le personnage du « méchant », avez-vous beaucoup modifié le modèle que vous offrait le roman ?

Pas sur le plan du personnage, qui figure bien dans le livre dans la peau d'un politicien. Pour ce qui est des actes, là encore j'ai atténué le réalisme de certaines scènes, comme le meurtre de la mère qui est très violent : il la viole et la massacre littéralement. Mais le fond du personnage reste le même.

Comment avez-vous choisi les lieux de tournage ?

Nous n'avons pas eu tellement à hésiter car c'est à peu près le seul endroit en Amazonie où l'on trouve ce type d'animaux. Nous avons songé un moment à travailler sur Miami en utilisant des dauphins traditionnels, mais cela perdait tout son caractère magique. Nous avons filmé dans une zone qui a gardé tout son caractère primitif, et qui reste encore relativement inexplorée.

Et pour les mines ?

Tout d'abord, voilà une chose qui n'existe pas du tout dans le livre. Mais j'avais vu ces mines dans un documentaire, et le site m'a tellement frappé que j'ai modifié le script pour l'utiliser. Il y avait vraiment quelque chose de monstrueux, d'infernal dans ce lieu, qui prenait toute sa valeur par rapport à la forêt et au reste de l'histoire. Il y avait cent mille hommes qui y travaillaient quand nous avons filmé. Et cela ne fait que cinq ans que ces mines sont exploitées : et on en extrait de l'or par tonnes entières ! Et j'ai voulu en donner la vision d'une sorte d'enfer, notamment par la musique : j'ai beaucoup parlé de ces scènes avec le compositeur, J. Horner.

Vous avez beaucoup travaillé la photographie dans ce film...

Nous avons utilisé différents procédés — par exemple des machines à fumée pour mettre en valeur certains éclairages ; nous avons soigneusement choisi les horaires de tournage pour profiter au maximum des lumières, des réflexions sur la rivière, et nous avons aussi beaucoup travaillé la façon de photographier les personnages, tout autant par rapport à leur intégration dans le décor que pour les gros plans, les regards de l'enfant.

Le tournage a-t-il été difficile, en raison du climat par exemple ?

Nous avons filmé pendant dix semaines pour les principales photos et une semaine avec la seconde unité. Il pleuvait tous les jours à certaines heures, d'où la nécessité de maintenir l'équipement à l'abri de l'humidité, dans des récipients de silicone. Et de tout nettoyer : la nuit se formaient des champignons microscopiques particulièrement redoutables pour les lentilles. La chaleur aussi était terrible : normalement quand je travaille, je vais très vite, je suis très mobile. Là, au bout de deux semaines, j'avais l'impression de me traîner dès qu'il fallait que je me déplace d'un point du tournage à un autre... Et une autre difficulté, différente celle-ci, a été constituée par les problèmes de langues : je ne parle pas portugais, et en plus, mon cameraman était espagnol, son assistant français, la majeure partie de mon équipe technique parlant portugais et l'essentiel de mes comédiens parlant anglais... Et cela fait partie de ces métiers où de telles difficultés sont épuisantes, car entre ce que vous parvenez à expliquer et ce que vous avez vraiment dans la tête... !

Est-ce un film coûteux ?

Il a coûté un peu moins de cinq millions de dollars. MGM s'y est aussitôt intéressé... Mais le président de la compagnie est un homme spécial. Il a beaucoup de goût, et ressent la nécessité de faire des films de qualité aussi bien que d'autres destinés surtout à faire rentrer de l'argent.

Vous avez largement utilisé le ralenti, notamment pour l'enfant. Est-ce en rapport avec l'aspect magique ?

Oui, cela modifie les actions. Nous avons même eu recours au procédé avec des différences parfois si faibles par rapport à la vitesse normale que cela n'apparaît pas consciemment aux spectateurs qui n'ont pas un œil très exercé. Ce qui ne signifie pas qu'ils ne l'enregistrent pas à un autre niveau de leur perception... Mais le ralenti est surtout intéressant quand vous mêlez différentes vitesses dans une même séquence : je crois qu'au début, quand le prêtre regarde la rivière, nous en avons combiné six, par exemple. Et insensiblement, vous créez le sentiment que ce n'est pas réaliste.

Une grande première : votre film est le premier à utiliser le son digital...

J'avais vu un court-métrage utilisant la même technique, deux ans auparavant, à titre expérimental... Il durait une quinzaine de minutes. Et j'avais eu le sentiment que ce serait rapidement la technique la plus largement utilisée. L'avantage du son numérique est que vous ne perdez rien en qualité d'une génération à une autre, puisque ce sont en fait des nombres que vous transférez, et que donc vous n'avez aucun son parasite qui s'introduit. Vous pouvez alors jouer sur des sons infimes. Même si vous plaquez une musique forte. C'est évidemment quand vous jouez sur la douceur, les nuances, que cette technique prend toute sa vertu. J'ai décidé de l'utiliser avec ce film parce que j'avais le sentiment qu'il fallait aussi un son différent. Et particulièrement pur. Nous avons passé des semaines à enregistrer toutes sortes de sons sur place : oiseaux, alligators dauphins..., et c'est ce qui nous a permis de créer des ambiances si spéciales à des moments-clés, comme les images qui précèdent l'attaque du serpent.

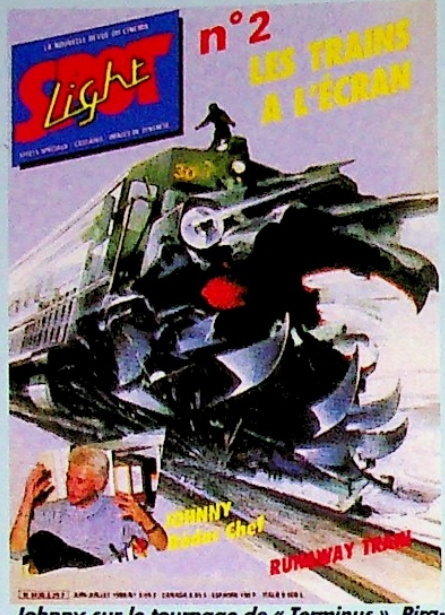
Vous avez d'ailleurs beaucoup travaillé la bande son, par exemple quand vous ne faites apparaître sur la musique qu'une ou deux paroles là où il y en avait beaucoup plus, ou bien en supprimant toute l'ambiance...

Oui, et nous étions servis par la musique de James Horner qui est à mon sens un des plus talentueux compositeurs de cinéma actuellement : regardez ainsi la différence d'inspiration entre des musiques comme *Gorki Park*, *Cocoon* et *Star Trek* ! Ici, la musique est presque entièrement jouée aux synthétiseurs... Même les flûtes, les percussions. Nous avons passé trois semaines en studio en avançant très progressivement dans le film, en visionnant les scènes fréquemment... Et c'est grâce au son que certaines scènes prennent tout leur impact... Quant à celles où la musique exclut en tout ou en partie les autres sons, elles ont presque toutes été décidées au montage : c'est typiquement ce genre d'effets que vous ne prévoyez pas aisément, mais dont vous pressentez l'intérêt quand vous disposez conjointement de tous les éléments. ❑■

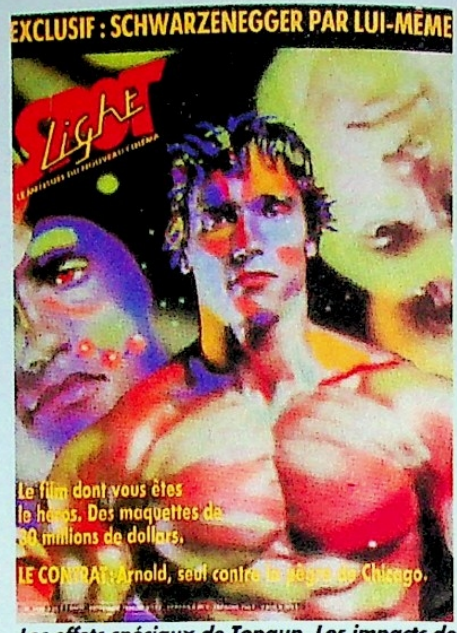




Interview exclusive de Rémy Julienne. Effets spéciaux : Travelling Matte. Les incendies. Le Showscan.



Johnny sur le tournage de « Terminus ». Pirates de Polanski : le bateau et le dossier des trains au cinéma.



Les effets spéciaux de Topgun. Les impacts de balles. Arnold par lui-même. Terminator, les FX dévoilés.



Exclusif : le retour d'Alien portfolio 24 pages. Les ancêtres d'Alien. La Mission : 6 mois de tournage dans la jungle.

TOUS LES 10 DU MOIS RETROUVEZ DANS SPOTLIGHT CEUX QUI FONT LE CINÉMA LE N° 6 SERA EN VENTE DÈS LE 10 JANVIER PROCHAIN ABONNEZ-

VOUS A SPOTLIGHT

LE MENSUEL DU NOUVEAU CINÉMA



Le nom de la rose : un polar du Moyen-Age. Mauvais Sang : le récit complet du tournage - Inédit : les photos des premiers trucages.

BULLETIN D'ABONNEMENT À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DU RÈGLEMENT À I. MÉDIA 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris

☐ Je m'abonne à SPOTLIGHT 1 an - 12 numéros - 250 F. Étranger : 300 F

☐ Je commande le n° 1 ☐ n° 2 ☐ n° 3 ☐ n° 4 ☐ n° 5 ☐ à 29,00 F l'exemplaire port compris.

Ci-joint chèque de 29,00 F x ..... =

NOM ..... PRÉNOM ..... ÂGE .....

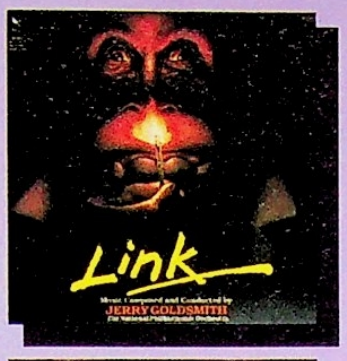
ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE ..... PAYS .....

Pour l'étranger, règlement par mandat international uniquement

actualité musicale

par Bertrand Borie



LINK

Par sa fantaisie située aux frontières d'un certain burlesque, *Link* s'avère être, dès les premières mesures, une œuvre originale de Goldsmith, particulièrement propre à faire sentir la faculté d'adaptation de cet ingénieux compositeur dont on ne compte déjà plus les facettes. Cela sans nuire à l'expression d'une personnalité profonde dont la tendresse du début de « Welcome Link », par exemple, reflète la générosité, si clairement exprimée dans tant d'autres partitions. C'est dire que même si le générique peut surprendre par son ton l'auditeur qui n'aurait pas été familiarisé avec le film, ce dernier n'aura toutefois guère de mal à retrouver dans les extraits suivants une très large part du Goldsmith qui lui est cher, quitte à la voir s'enchevêtrer étroitement avec la tonalité musicale propre au film. Celle-ci, placée sous le signe d'un certain baroque. Son caractère ludique - peu évident en musique - éclate parfois sans exclure une certaine pondération ni même une relative équivoque (« Bravo Link »), dans des extraits comme « Welcome Link » 2e partie, et « Flaming Link ». Goldsmith est ici parvenu à traduire avec une rare justesse le mélange de mystère, de lyrisme pathétique et de bonne humeur qui sert de toile de fond à tout le film. Il brille particulièrement dans les crescendos par moments plein d'envolée de « Helpful Link », dans les élans tantôt tragiques, tantôt pleins de vie de « Swinging Link » et « Missing Link » (laissant percer, dans le dernier cas un brin de cocasserie ou de tendresse), et la vivacité pleine d'action de « Missing Link » et « Angry Link ». Une partition qui baigne dans un certain humour (dont les titres mêmes se font à leur façon l'écho) et toujours placée sous le signe d'une élégance non moins certaine : du très bon Goldsmith, d'autant meilleur qu'inhabituel.

(Jerry Goldsmith/National Philharmonic Orchestra - Varese STV 81294. Pathé Marconi Import)

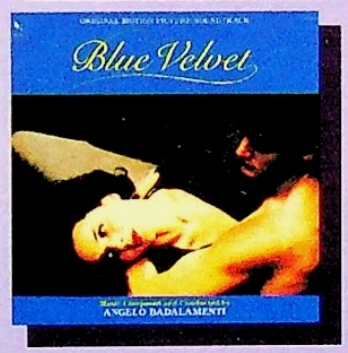


CRAWLSPACE

David Schmoeller (*Tourist Trap*) est donc revenu à Pino Donaggio pour la musique de son dernier film : une musique haute en tension et en couleur, comme le prouvent ses premières mesures. On retrouve le style volontiers saccadé de Donaggio, si bien adapté à ce type d'histoire et de climat, et particulièrement propre à sous-tendre l'un comme l'autre. Ici, l'effort du compositeur a été multiple, puisqu'il associe, à travers des mixages successifs, le chant, la musique symphonique, les synthétiseurs et des effets de percussions particulièrement réussis dans leur traitement stéréophonique. Musique violente et mouvementée à souhaits, qui porte en elle toutes les racines du crescendo brutal sur lequel repose l'architecture du film. La force de la partition est, tout en accompagnant ponctuellement l'action dans ses rebondissements, de contribuer aussi largement à l'atmosphère renfermée du film, chargée de terreur par la seule présence du personnage central - combinaison pleine de subtilités dont un extrait comme « Sorry, Kitty » est des plus représentatifs, de même que, par une approche quelque peu différente, « Voyeurs », « Rats » ou « The Teaser ».

Le « Lamento » de Martha porte en lui une angoisse toute pleine de sens, dont l'apparente langueur constitue un pôle de la partition, à l'opposé de la sauvagerie latente et lancinante d'autres morceaux. Dans lesquels Donagio a su faire transpirer tout le caractère obsessionnel et psychopathe du personnage de Klaus Kinski, tandis qu'il imprègnait d'autres moments de la note de sensualité, à la limite de l'érotisme, qui baigne l'ensemble du film. Partition souvent complexe, qui enrichit largement l'image, et dont l'approche peut être malaisée si l'on n'a pas à l'esprit cette dernière.

(Pino Donaggio/Orchestre dir. par Natale Massara - Varese STV 81279. Pathé Marconi Import)

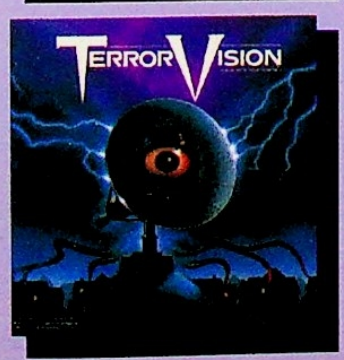


BLUE VELVET

On pourra alléguer qu'il y a chez Angelo Badalamenti quelques pieux souvenirs de Herrmann et Donaggio ; il n'empêche que la profondeur dramatique de ce *Blue Velvet* et l'impact de l'atmosphère dont il éveille immédiatement le sentiment font que le compositeur, nouveau venu sur la scène musico-cinématographique internationale, y fait une entrée remarquable à l'occasion du dernier film de David Lynch. A peine rafraîchie par la version au cor d'harmonie de « Mysteries of Love », la partition s'avère habitée d'un bout à l'autre par un lyrisme chargé d'une passion tragique dont un extrait comme « Frank Returns » révèle toute la violence et les turbulences, le tout s'orchestrant autour d'un thème central plein d'ambiguité, d'une chaleur toute contenue et d'une austère beauté, mise en valeur de façon intéressante par la voix de Julee Cruise et l'accompagnement musical de la version chantée qui clôt l'enregistrement. Ensemble attachant à plus d'un titre.

(Angelo Badalamenti/Film Symphony of Prague - Varese STV 81292 - Pathé Marconi Import).





MARY WARD

Avec l'histoire de cette femme qui, rebelle contre l'intransigeance du 17e siècle, s'exila d'Angleterre pour échapper aux persécutions religieuses et fonder dans toute l'Europe des écoles destinées aux jeunes filles, non sans affronter, au nom du libéralisme de ses idées, l'Eglise de Rome, *Mary Ward* marque les retrouvailles de Bernstein et du grand film historique.

Et c'est du même coup, pour les amateurs, le retour à ce lyrisme noble dont la générosité, même dans ses élans les plus contenus, reste toujours synonyme d'ampleur ; de ces partitions qui, par-delà la beauté intrinsèque de la musique, portent surtout la marque d'une foi en une culture purement humaine. L'une des plus belles musiques d'Elmer Bernstein.

(Elmer Bernstein Bavarian State Orchestra - Varese STV 81268. Pathé Marconi Import)

En bref...

Peu de choses à dire, hélas de *Texas Chainsaw Massacre Part 2* qui n'est qu'une compilation de chansons (IRS 6184 - USA), certes appréciables mais qui, dans le genre, ne nous paraissent pas toutefois d'un intérêt élevé. *Terror Vision* (Restless Records 72120-1) après une première face consacrée à des chansons du groupe The Fibonaccis, pas désagréables sans plus, nous offre une seconde face portant la musique originale de Richard Band, décevante quant à elle, surtout lorsqu'on sait de quoi il est capable. *Peter The Great*, feuilleton historique à grand spectacle (Silva Screen 006/Pathé Marconi Import), malgré ses grandioses élans, déçoit un peu. Trop rigide, le compositeur Laurence Rosenthal ne sait y faire passer cette chaleur et cette foi qui rendent si brillantes d'autres partitions de ce type - ne serait-ce que *Mary Ward* ! On écoute avec intérêt, mais sans passion. Dommage...

A noter que Pathé Marconi distribue également une édition anglaise de l'intéressante musique de Jame Horner pour *Krull* (Silva Screnen 005). Enfin, puisqu'il est question de James Horner, notons que Pathé Marconi importera le disque Varese de l'excellent *Quand la rivière devient noire* (voir notre interview dans ce numéro) et que par ailleurs, Milan vient de sortir la musique de *Invaders from Mars*. ❑■

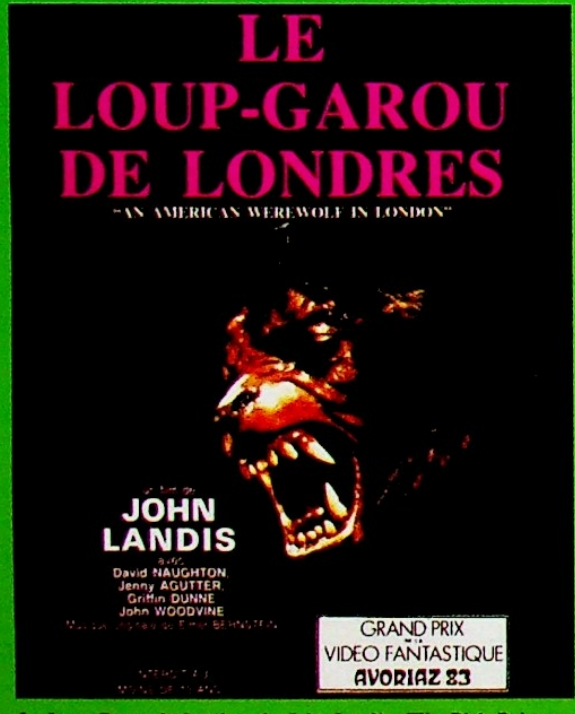
le sang liquide
c'est
adam
MONTPARNASSE



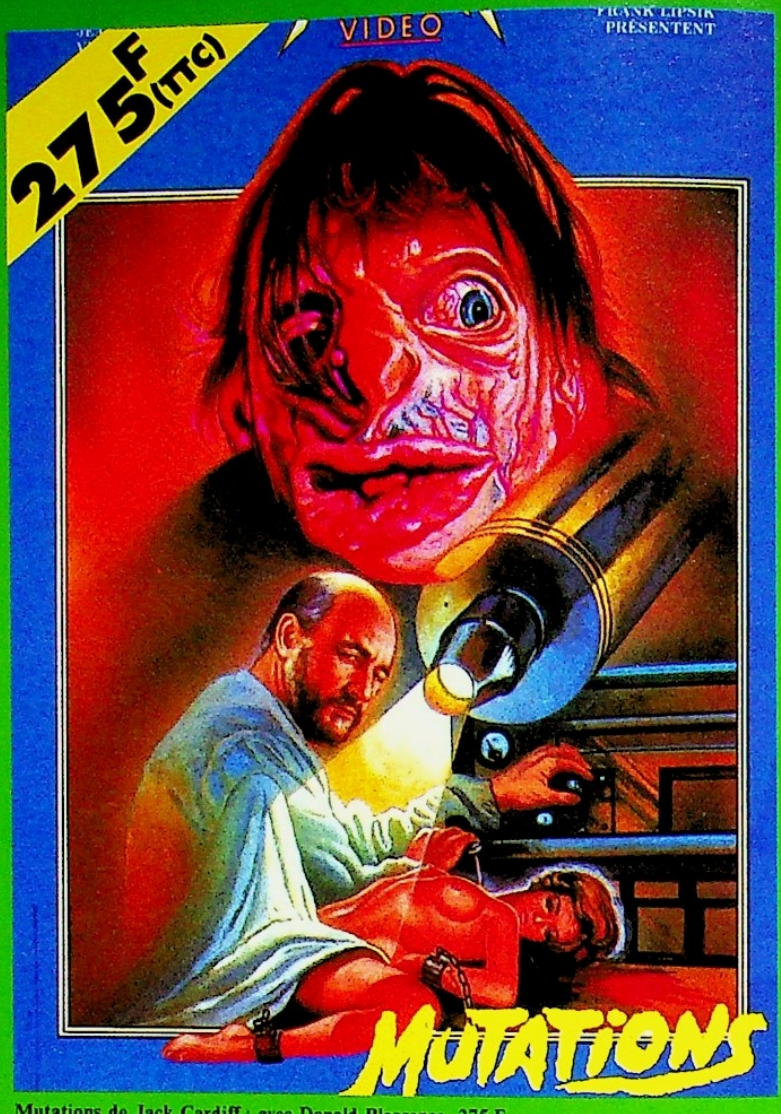
Pack 1 : Rambo 1 avec Stallone/Le Couloir de la mort - 460 F



Pack 2 : Evil Dead et La Nuit des Morts-vivants : 460 F



Le Loup-Garou de Londres de John Landis. FX ; Rick Baker : 150 F



Mutations de Jack Cardiff : avec Donald Pleasence. 275 F

SÉLECTION VIDÉO DE L'ÉCRAN FANTASTIQUE

LA NOUVELLE DIMENSION DU CINÉMA

BON DE COMMANDE

Veuillez m'expédier les cassettes suivantes :

Pack 1 : Rambo/couloir :	460 F	☐	Loup Garou de Londres :	150 F	☐
Pack 2 : Evil dead/nuits M.V. :	460 F	☐	Mutations :	275 F	☐

Ci-joint mon règlement à l'ordre d'I.Média
..... F + 25 F par cassette ou pack frais de port recommandé et emballage. Total .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Signature :

Bon de Commande à retourner à I. Média, 69, rue de la Tombe-Issoire 75014 PARIS

T.V. actua

Une rubrique de Pierre Gires

La science-fiction et deux nouvelles séries fantastiques envahissent nos petits écrans...

Le Fantastique reprend du poil de la bête, non seulement avec la programmation de deux excellents films : *Soleil vert* et *La 4e dimension-Le film*, mais encore avec le vrai démarrage de TV6 qui s'est placé, d'emblée, sous le signe du cinéma que nous aimons le dimanche soir *(Le météore de la nuit, Apocalypse 2024, The Thing, Androïde)*. Ce cycle SF fut inauguré avec un chef-d'œuvre des années 50, dont nous vous avons souvent parlé : *Les survivants de l'infini*. Signalons également ce mois-ci les diffusions de *Superman 1* (le 15 décembre), *Superman 3* (le 23), *Conan le barbare* (le 25), *La guerre des étoiles* et *Le bal des vampires* (le 1er janvier) !

Thriller

Deux séries, en octobre dernier, ont particulièrement retenu notre intérêt. Le britannique *Thriller* (programmé sur la 5) une anthologie policière pimentée de fantastique, dont Brian Clemens est responsable en tant que producteur, parfois scénariste ou auteur de l'idée de base. Ancienne gloire de la Hammer, Clemens ne manque pas d'imagination : certains de ces téléfilms en sont la preuve, d'autres par contre n'échappant pas à la banalité. Dans *Un tombeau pour la mariée*, Michel Jayston épouse et trucide des veuves encore fringantes et au compte en banque confortable, mais il sera démasqué par la sœur (Helen Mirren) de l'une de ses victimes, étonnament déguisée en quinquagénaire grassouillette aux dents proéminentes. Dans *Les aveugles ont aussi des yeux*, trois terroristes s'installent dans un foyer de non-voyants, se faisant passer pour des plombiers, afin de perpéter un attentat au bazooka contre un homme d'Etat dont le cortège doit passer sous les fenêtres. Enfermés dans une pièce et malgré leur cécité, les six jeunes aveugles réussiront une évasion spectaculaire par un passage secret interne et maîtriseront in-extremis les trois tueurs : un excellent suspense ! Anton Diffring fut la vedette d'un autre spécimen où il reconstituait dans son château le monde d'Edgar Allan Poe : il donnait un bal costumé sur le thème du Masque de la Mort Rouge, tandis qu'agonisait dans un souterrain George Chakiris, emmuré vivant pour s'être intéressé de trop près à la nièce du cruel Anton qui s'en réservait l'exclusivité pour sa beauté et sa fortune. Dans un autre téléfilm de la série, Gary Collins se faisait passer pour un psychiâtre auprès d'une riche névrosée pour en soutirer de substantiels bénéfices ; en outre, il courtisait la sœur de sa cliente, plus jolie et non moins fortunée ; hélas pour lui, la plus folle des deux n'était pas celle qu'il croyait, et il finissait, presque saigné à mort par le poignard de la belle démente. Autre suspense angoissant, celui où Carroll Baker, rivée à son fauteuil de paralytique et seule dans son appartement, introduit imprudemment un voisin trop complaisant qui n'est autre que l'étrangleur faisant la une des journaux ; mais celui-ci la sauvera de son mari qui, lui, désirait vraiment la supprimer, alors que le tueur ne lui voulait aucun mal car elle lui rappelait sa mère elle aussi paralysée. L'action de *La nuit est fatale* se déroule entièrement dans le huis-clos d'un train en marche et rappelle quelque peu l'hitchcockien *Une femme disparait*, mais ici c'est le cadavre d'un voyageur (Charles Gray) qui se volatilise pour réapparaître bien vivant. Une jeune fille (Judy Geeson) qui seule a découvert la « victime » n'est crue de personne car elle est encore sous le choc d'une dépression nerveuse due à la mort de son fiancé. Mais il s'avèrera qu'elle avait raison, des espions de deux camps entretuant allègrement autour d'elle, le ressuscité étant en fait un imposteur ayant pris les traits de sa victime. Avec *Un assassin à chaque tournant*, on retrouve le regretté Patrick Magee en savant-fou : dans son manoir, il étudie le comportement des criminels en crise homicide, voulant pousser plus loin les théories de Pavlov sur les réflexes conditionnés. Mais pour cela, il convoque chez lui de jeunes étudiants destinés à servir de cobayes (traduisez de victimes) aux assassins sur lesquels il expérimente des drogues susceptibles d'annihiler leurs instincts homicides. Les trois malheureux ne comprennent que trop tard l'objet réel de leur convocation au manoir et seule l'une des proies (Joanna Pettet) réussira à échapper à la mort, le savant étant occis par l'un de ses sujets en crise. Dans *Le Mur*, un déserteur s'introduit dans une famille en se prétendant le meilleur ami du défunt fils de la maison. Adopté, il empoisonnera ses bienfaiteurs pour hériter plus rapidement, mais connaîtra un châtiment digne d'Edgar Allan Poe (emmuré vivant), son père adoptif l'ayant enfermé dans une pièce secrète pour le cacher de la police militaire, et ayant succombé au poison avant de l'en faire sortir. *Camouflage* relate le cas d'un docteur (Denholm Elliott) meurtrier de sa femme, et profitant de l'intrusion chez lui de deux évadés le prenant en otage pour leur faire endosser le meurtre, mais une journaliste indiscrète, prise aussi comme otage, découvrira involontairement la vérité et ruinera son espoir de refaire sa vie avec une autre femme qu'il essayait de faire passer pour la sienne.

Mais le plus fantastique de tous ces téléfilms est certainement *Sortilèges* qui nous présente le cas d'un riche veuf (Edward De Souza) tombant au pouvoir d'une sorcière (Diane Cilento) qui depuis plusieurs centaines d'années, trucide impunément ses maris, usant de ses charmes autant que de ses pratiques surnaturelles. Tous ceux qui ont l'imprudence de se dresser contre elle (une domestique soupçonneuse, une rivale en puissance) périssent d'accidents ou d'une étrange maladie. Elle commence d'ailleurs par occire les épouses légitimes des malheureux sur lesquels elle jette son dévolu, lesquelles épouses meurent rapidement d'un « virus inconnu ». Il faudra la tenacité et l'érudition d'une secrétaire perspicace, pour démasquer la sorcière et l'immoler par le feu dans lequel, avant de se consumer, elle se métamorphosera en une hideuse vieillarde, puis en momie, tout comme Ayesha ! Réalisé par John Sichel, comme beaucoup de ces téléfilms, *Sortilèges* est aussi captivant que les exemplaires de la série Hammer que nous vous avons évoqué récemment.



« En haut de l'escalier », avec George Chakiris *(Thriller)*



« Dans l'engrenage », avec Patrick O'Neal et Stella Mason *(Thriller)*

Le Voyageur

Mais c'est surtout la série canadienne *Le voyageur*, sur A2, qui a dominé ces deux derniers mois. *The Hitchhiker* développe en une demie-heure un drame souvent horrible. Tout comme Rod Serling dans *La 4e dimension*, un personnage introduit et conclut chaque épisode, un étrange vagabond qui pourrait symboliser le Destin ou la Mort. Dans *La musique adoucit les mœurs*, Klaus Kinski est un chef d'orchestre possesseur d'un ordinateur très perfectionné qui l'informe de la trahison de sa femme, ce qui lui permettra de châtier l'infidèle et son amant ; dans *Le meilleur ami de l'homme*, Michael O'Keefe recueille un chien qui n'est pas tout à fait comme les autres tandis que *Videomania* se veut plus d'actualité en évoquant les avantages modernes des cassettes promues entremetteuses. Plus grave, *Un si beau visage* présente Robert Vaughn en chirurgien esthétique qui, après une nuit agitée passée avec la pulpeuse Sybil Danning, effectue quand même une délicate opération malgré ses mains tremblantes. Le visage de sa patiente étant affreusement mutilé, elle l'attirera dans un get-apens, sous un déguisement séduisant (elle était maquilleuse) et le défigurera à coups de scalpel ! Autre drame se déroulant dans le milieu médical, *Travail de nuit* nous montre Margot Kidder en infirmière d'un asile de vieillards, subtilisant à ceux-ci leurs bijoux que son amant s'empresse de monnayer. Ayant dérobé l'énorme bague d'un mystérieux malade au visage parcheminé, l'indélicate infirmière en deviendra la victime, la bague contenant une griffe d'acier avec laquelle le vieillard l'égorgera avant de se repaître du sang de la voleuse, laquelle prendra dans la mort l'apparence de momie de l'étrange malade étonnamment rajeuni par sa sanglante source de jouvence. La présentation de cette toute récente anthologie (elle date de 1985) à la télévision française représente un événement. Quelque soit le réalisateur (exception faite de Roger Vadim qui signa le détestable *Grand tournant*) chaque épisode soulève le même enthousiasme devant la qualité des prises de vues, du montage, de l'interprétation, des maquillages et bien entendu des sujets. A suivre de très près... Signalons enfin d'autres heureuses initiatives : les diffusions d'*Au cœur du temps* des *Envahisseurs* (épisodes inédits) et de *Superminds* sur la 6. ☐■



« La nuit est fatale », avec Charles Gray et Alister Williams *(Thriller)*

CINÉFLASH CINÉFLASH

L'ÉCHO DES TOURNAGES



■■■ C'est finalement Chuck Russell que les producteurs de la série des *Griffes de la nuit* ont engagé pour mettre en scène A NIGHTMARE ON ELM STREET, PART 3 (curieusement sous-titré « Dream Warriors ») tiré d'un scénario de Wes Craven. Un scénario particulièrement original dans lequel on retrouvera Nancy, l'héroïne du premier épisode (toujours interprétée par Heather Langenkamp), aux prises, à nouveau, avec Freddy Krueger, l'abominable homme de ses rêves (l'excellent Robert Englund). John Saxon et Patricia Arquette (sœur de Rosanna) complètent la distribution.

■■■ Réconforté par l'énorme succès de *The Fly*, David Cronenberg s'est attelé à la préparation de son prochain film (produit par Dino De Laurentiis) qui s'intitulera TWINS (« jumeaux »).

■■■ Rien ne va plus sur le plateau de RUNNING MAN, le thriller futuriste interprété par Arnold Schwarzenegger (voir notre précédent numéro). Suite à une violente dispute l'opposant au producteur Rob Cohen, Andrew Davis a démissionné de son poste de metteur en scène. Il a été remplacé au pied levé par Paul Michael Glaser (le « Starsky » de la célèbre série télévisée) qui vient d'entamer une nouvelle carrière derrière la caméra. On lui doit déjà la réalisation du *Mal par le mal* sorti cet été sur nos écrans.

■■■ Les premiers tours de manivelle commenceront dès le mois prochain aux Seychelles sous la houlette de Caleb Deschanel pour ROBINSON CRUSOE, une nouvelle adaptation du roman de Daniel Defoe interprétée par Aidan Quinn.

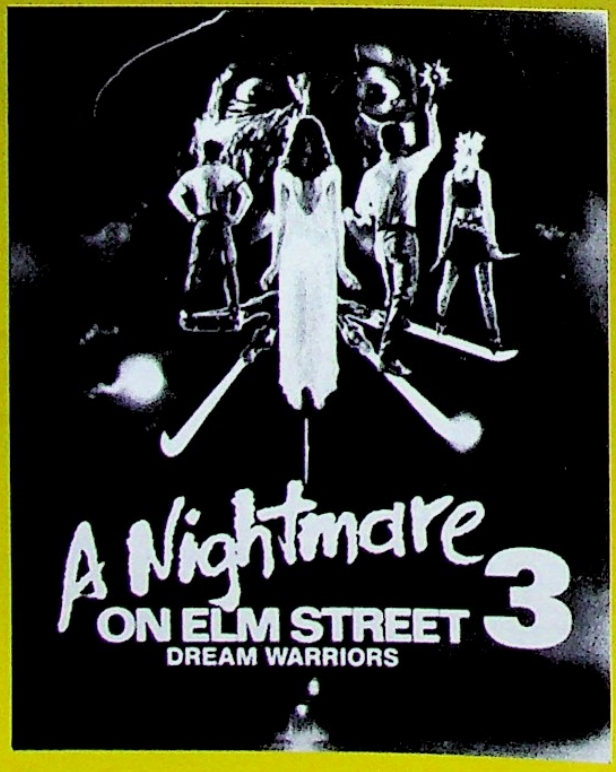
■■■ Mariel Hemingway *(Star 80)* vient de rejoindre le plateau de SUPERMAN IV où elle donnera du fil à retordre à sa rivale Lois Lane (Margot Kidder).

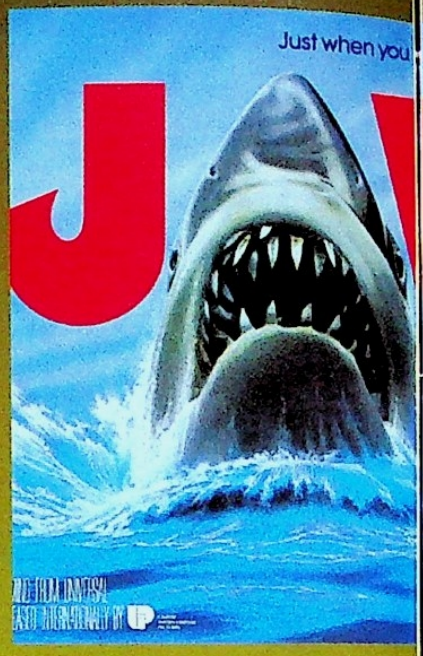
■■■ Michael Biehn, l'acteur-fétiche de James Cameron qui le fit tourner successivement dans *Terminator* et *Aliens*, sera la vedette de RAMPAGE, le prochain thriller de William Friedkin où il incarnera un flic lancé à la poursuite d'un dangereux psychopathe.

■■■ Le producteur Dino De Laurentiis vient d'acquérir les droits du roman de Dean Koontz « Phantom » (paru en français sous le titre « Spectres » aux éditions J'ai Lu) qui devrait être porté à l'écran courant 87.

■■■ Face au succès croissant rencontré par la série télévisée TALES FROM THE DARK SIDE *(Histoires de l'autre monde)*, la firme Laurel Entertainment (dirigée par George A. Romero et Richard Rubinstein) vient de mettre en chantier 22 nouveaux épisodes d'une demi-heure qui seront prêts à être diffusés dès l'automne 87.

■■■ Si l'on en croit les rumeurs en provenance d'Hollywood, Steven Spielberg aurait manifesté l'intention de réaliser une version moderne du FANTÔME DE L'OPÉRA... Mais un emploi du temps particulièrement chargé l'obligerait à mettre ce projet en





sommeil pendant encore deux ou trois ans !

■■■ Pour l'instant, Spielberg se consacre à WHO FRAMED ROGER RABBIT qu'il va coproduire avec les studios Walt Disney. Ce film qui, dans la tradition de *Mary Poppins*, mêlera des personnages réels à des dessins animés, doit être réalisé par Robert Zemeckis *(Retour vers le futur)*.

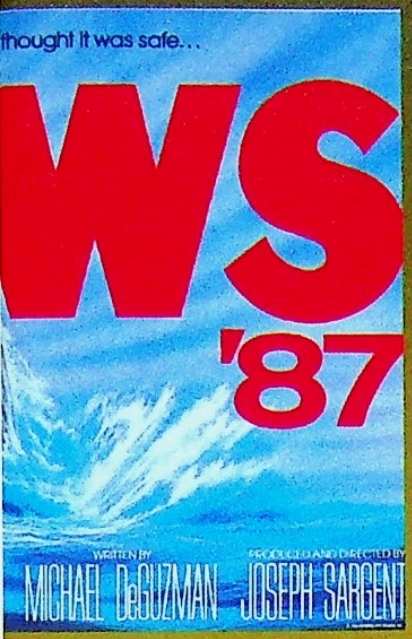
■■■ Le chanteur américain Ozzy Osbourne va jouer dans CINDERELLA ROCK, version musicale de « Cendrillon » dans laquelle il campera... la méchante belle-mère !

■■■ Sylvester Stallone, par l'intermédiaire de sa compagnie de production White Eagle Enterprises, vient d'acquérir les droits de « The Leopard Hunts In Darkness », roman best-seller du Sud-Africain Wilbur Smith. Un thriller dont la production ne débutera que fin 87 car, pour le moment, Stallone se consacre à RAMBO III qui sera l'un des plus gros budgets de l'histoire du cinéma : 45 millions de dollars !

■■■ Luca Bercovici et Jef Levy (respectivement réalisateur et scénariste de GHOULIES) sont en procès avec Charles Band. Leur contrat avec le producteur (datant d'octobre 83) prévoyait leur rémunération sous la forme d'un pourcentage sur les recettes du film. Les plaignants n'ayant toujours rien touché fin 86 (alors que le film a déjà rapporté beaucoup d'argent) réclament maintenant 5 millions de dollars de dommages et intérêts ! Une affaire à suivre...

■■■ Tout cela n'a pas l'air d'inquiéter Charles Band qui pro-

CINÉFLASH CINÉFLASH



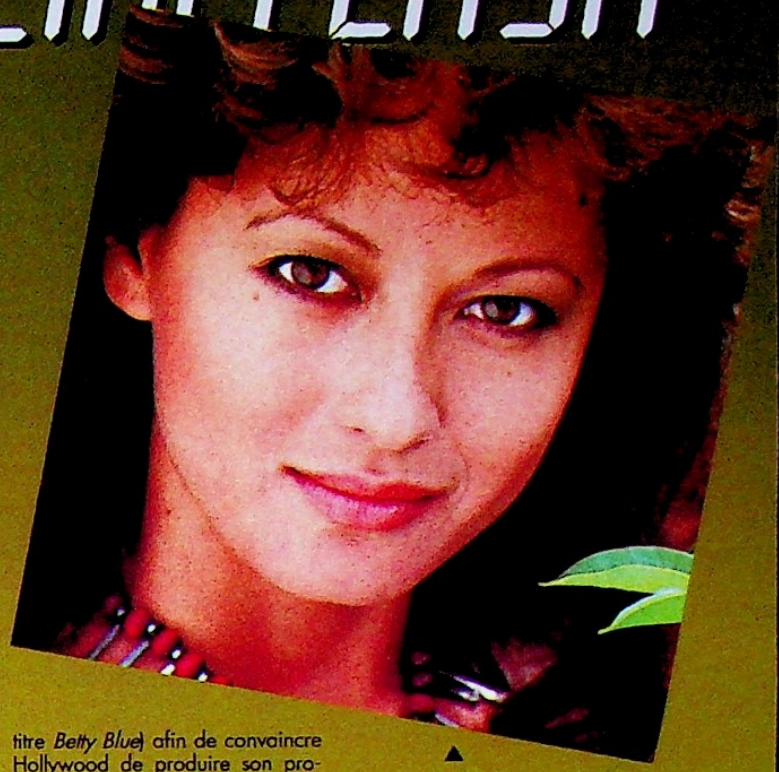
Frank Yablans et l'acteur Malcolm McDowell.

■■■ Depuis l'échec de *Jaws 3-D*, Universal semblait avoir définitivement abandonné l'idée d'un nouveau chapitre des *Dents de la mer*... Surprise ! Le redoutable « Bruce » (ainsi que l'avait surnommé Steven Spielberg) revient ! La production de JAWS 87 vient tout juste de commencer : le scénario est signé Michael DeGuzman et la mise en scène a été confiée à Joseph Sargent qui réalisa *Nightmares (En plein cauchemar)* en 1983.

■■■ Décidément, 1987 pourrait bien être au cinéma « l'année du requin » puisque, parallèlement à Joseph Sargent, Anthony Richmond tourne en Italie THE NIGHT OF THE SHARKS (« la nuit des requins ») mettant en scène une horde de requins mangeurs d'hommes !

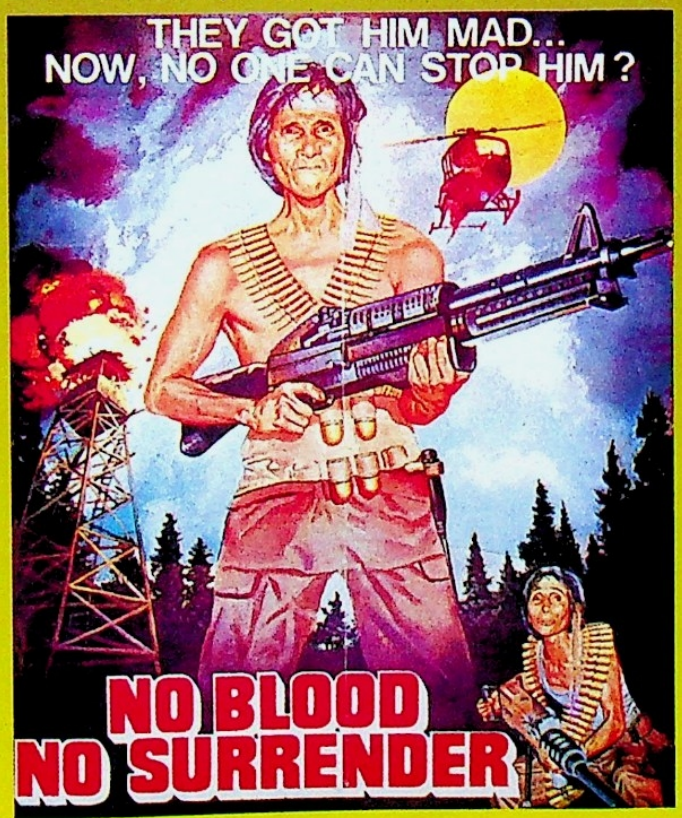
■■■ Gene Simmons, exleader du groupe Kiss récemment reconverti dans le cinéma *(Runaway, Wanted Dead Or Alive)* sera la vedette de HAWK'S FORCE, une version futuriste des *7 mercenaires* puisque située dans un monde ravagé par un holocauste nucléaire.

■■■ Jean-Jacques Beineix compte beaucoup sur l'accueil que le public américain réservera à sa dernière œuvre *37°2 le matin* (qui vient de sortir à New York sous le titre *Betty Blue*) afin de convaincre Hollywood de produire son prochain film : il s'agit de BATS (précédemment intitulé *Ice Maiden*, c'est un projet que Beineix essaie de monter depuis plusieurs années), une histoire de vampires, contemporaine et originale, qui devrait coûter la bagatelle de... 20 millions de dollars !



▲ la vedette féminine, aux côtés de Richard Hatch, Christopher Lee, David Soul et John Rhys-Davis, de FIRE BELOW ZERO, une production de 14 millions de dollars dans la lignée des *Aventuriers de l'arche perdue* dont le tournage débute ce mois-ci en Inde.

duira près d'une quarantaine de films en 87 parmi lesquels GHOULIES II déjà en tournage sous la direction de John Buechler ! Charles Band vient d'ailleurs de fêter le premier anniversaire de ses studios romains en inaugurant pour l'occasion « The Starwalk Ceremony » où, sur le modèle du célèbre trottoir d'Hollywood Boulevard, des personnalités du spectacle imprimeront leurs empreintes dans du ciment. Premiers « élus » : Charles Band lui-même, le producteur



■■■ « Papy Rambo » passe à l'attaque ! En provenance des Philippines, voici NO BLOOD, NO SURRENDER, une parodie des *Rambo* dans laquelle un héros aussi âgé que rachitique nommé Panchito (!) sème la pagaille dans un camp militaire... Une curiosité !

■■■ Deux ans après *Bolero*, John Derek s'apprête une nouvelle fois à diriger sa femme, la ravissante Bo Derek, dans un film intitulé A KNIGHT OF LOVE, un conte médiéval fantastique peuplé de chevaliers et de superbes nymphes...

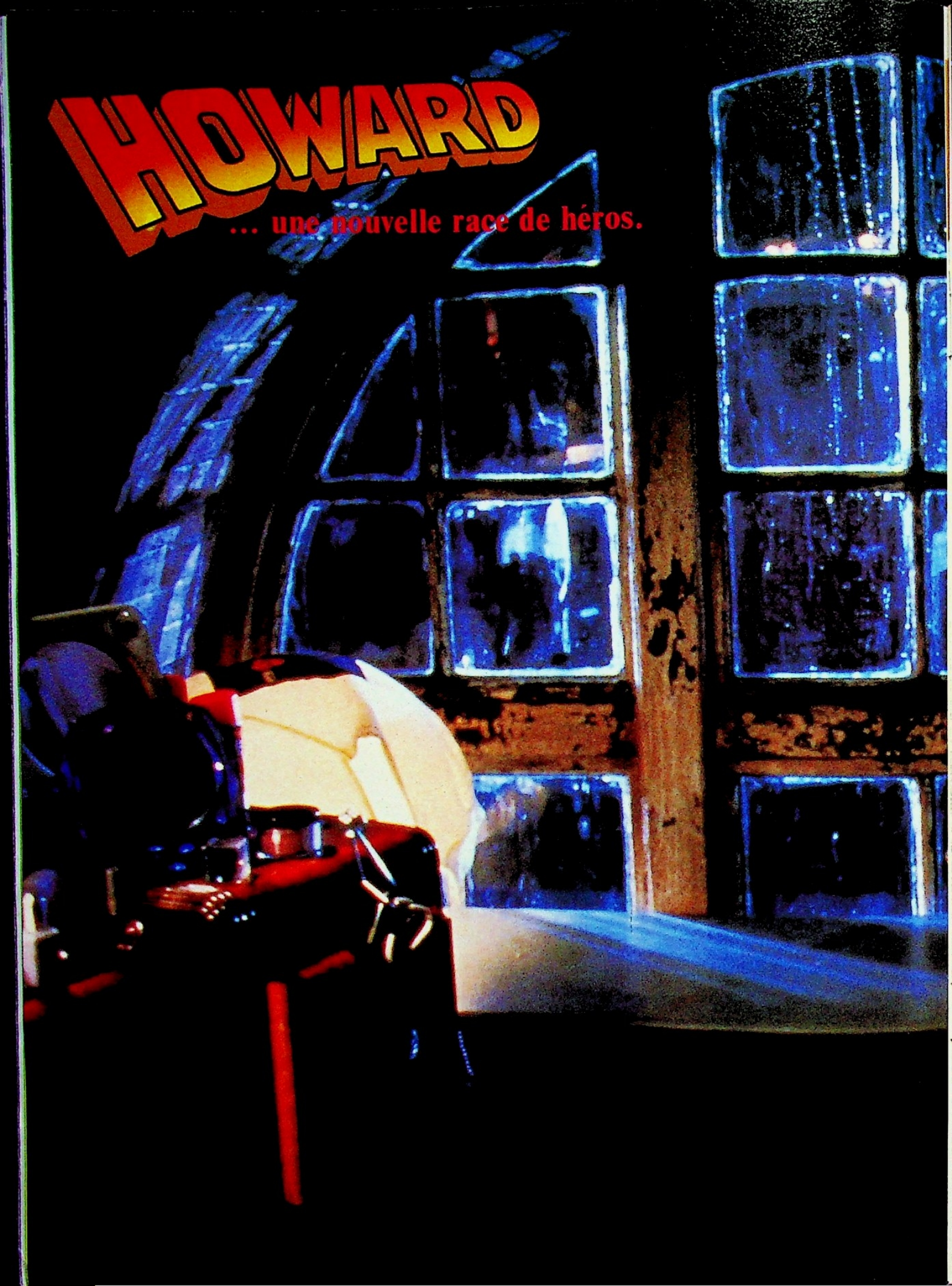
■■■ Ken Wiederhorn *(Le commando des morts-vivants)* vient de commencer DARK TOWER, un film d'épouvante dont le tournage se déroule en Espagne.

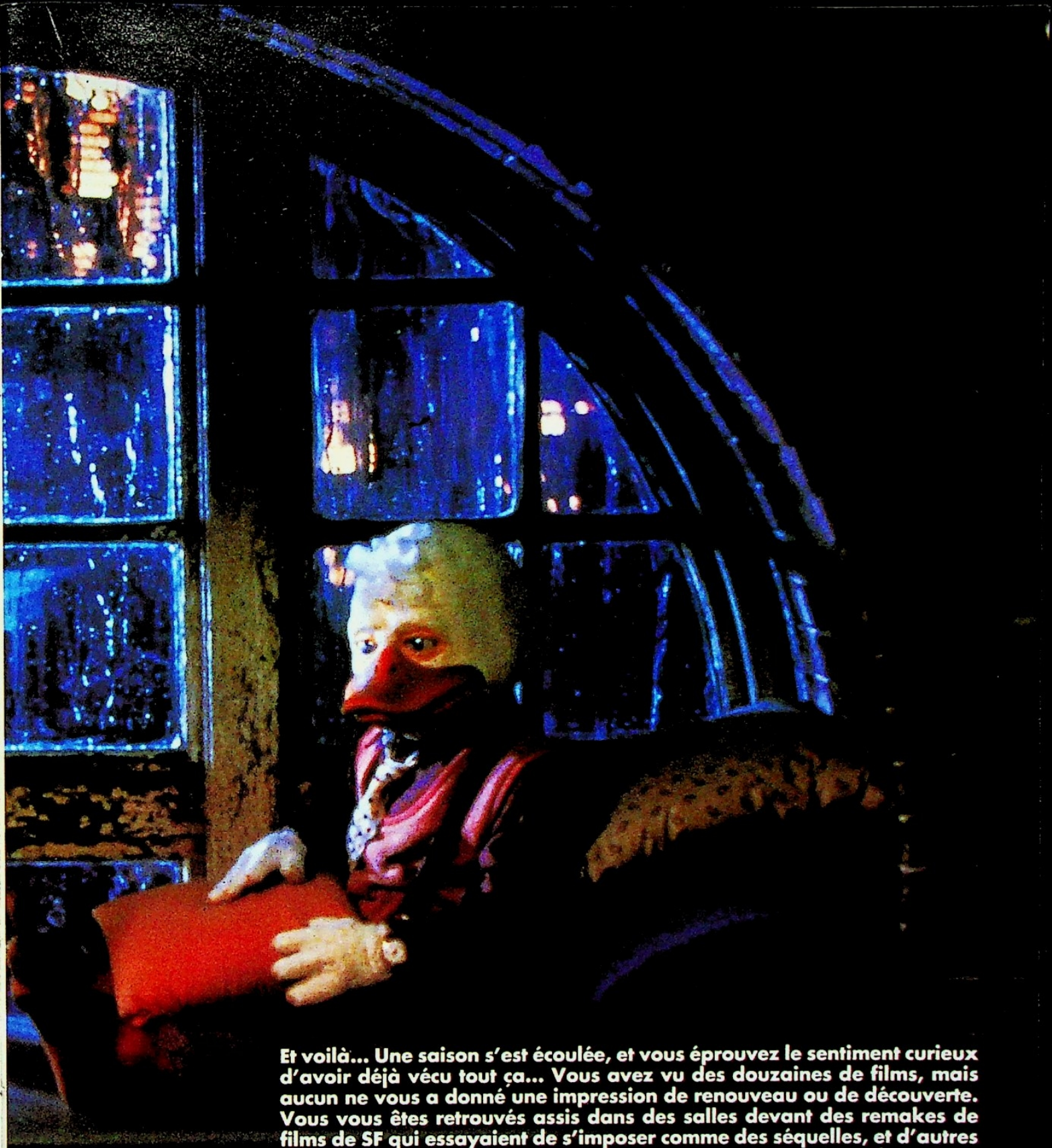
■■■ Personne n'a oublié le beau visage énigmatique de Julia Nixon (la complice de Sylvester Stallone dans *Rambo 2*) et encore moins le réalisateur Nico Mastorakis qui vient de l'engager pour être

■■■ Le producteur Dino De Laurentiis vient de signer un contrat de quatre films avec George Pan Cosmatos *(Rambo 2, Cobra)*. Premier titre qui verra le jour courant 87 : CHINA MARINES, un film d'action au budget de 13 millions de dollars retraçant l'aventure de trois soldats américains partis à la recherche du trésor de Gengis Khan dans la Chine des années 30.

■■■ Samuel Raimi a — lui aussi — tout récemment signé avec Dino De Laurentiis. Ce dernier, enthousiasmé par son travail sur *Evil Dead II* (actuellement en postproduction) lui a offert un contrat portant sur trois nouveaux films.

la mousse
de latex
c'est
adam
MONTPARNASSE


HOWARD
... une nouvelle race de héros.



Et voilà... Une saison s'est écoulée, et vous éprouvez le sentiment curieux d'avoir déjà vécu tout ça... Vous avez vu des douzaines de films, mais aucun ne vous a donné une impression de renouveau ou de découverte. Vous vous êtes retrouvés assis dans des salles devant des remakes de films de SF qui essayaient de s'imposer comme des séquelles, et d'autres qui ne le tentaient même pas ! Vous avez vu tout un tas de gamins découvrir un tas de soucoupes volantes et des cohortes de militaires lancées aux trousses de kyrielles d'extra-terrestres fort sympathiques au demeurant. Et finalement, vous ne rêvez que d'une chose : *autre chose* ! Vous n'allez pas être déçus. HOWARD THE DUCK, c'est l'histoire d'un palmipède normal originaire d'une planète de canards tout ce qu'il y a d'ordinaire, accidentellement translaté sur Terre par un rayon transporteur émis par un savant humain. Là, il fera équipe avec un groupe de rock composé de filles et en découdra avec un monstre dément venu de l'espace pour s'emparer de l'esprit du savant qui l'a attiré sur Terre...



Steve Gerber, le créateur de HOWARD

par Randy et Jean-Marc Lofficier.



Les amateurs de BD connaissent bien Steve Gerber, le père de « Howard the Duck », « Stewart the Rat » et « Destroyer Duck » (littéralement : « Howard le canard », « Stewart le rat » et le « Canard destructeur »), à qui l'on doit également les histoires quelque peu existentialistes de « The Man-King » (« L'homme-Chose »), les aventures les plus étranges de « The Defenders » (« Les Défenseurs »), et tout récemment, le très controversé « Voi Indigo » (« Le Néant Indigo »). Gerber vit aujourd'hui à Hollywood, mais contrairement à la plupart de ses confrères auteurs et scénaristes de bandes dessinées, il n'a aucune envie de se mettre à écrire pour le cinéma. Il faut dire qu'il veille, en tant que chef monteur du scénario, aux destinées de personnages de dessins animés comme **G.I. Joe** et **The Transformers**, séries diffusées par les chaînes de télévision nationales.

Gerber était dans les affres de la préparation d'une seconde série des « Transformateurs » en question lorsque la Lucasfilm fit appel à lui comme « consultant créateur » de **Howard the Duck**.

Gerber se révèle aussi distrayant comme interlocuteur que comme scénariste, et c'est avec un humour mordant qu'il nous a parlé de sa créature, qu'il appelle familièrement « le Canard », entrecoupant fréquemment la conversation d'éclats de rire féroces.

La naissance mouvementée de « Howard the Duck »

Comment avez-vous pondu Howard le Canard ?

Nous habitions alors une maison, à Brooklyn. J'avais installé mon bureau au rez-de-chaussée, sur une cour qui donnait elle-même sur une enfilade d'autres cours, tout le long du pâté de maisons. Un vrai piège à sons. Et il a fallu qu'un de mes voisins se paye la chaîne stéréo la plus chère du monde. Comment l'ai-je su ? Et bien, du fait qu'il ne lui restait plus de quoi se payer qu'un seul disque. Un 45 tours de salsa à une seule face. C'est la seule explication possible. Il n'y avait qu'une chanson dessus, une seule et unique chanson qu'il passait sans discontinuer du matin au soir. Tandis que j'essayais de travailler. Je m'esquintais la santé sur les aventures de **L'Homme-Chose**, dix-neuvième épisode, et j'en étais au moment où le barbare jaillit d'un pot de beurre de cacahuète, alors qu'Attila, le Hun, pilote un dirigeable. Je m'efforçais de visualiser la chose quand tout d'un coup, au beau milieu d'une transe inspirée par la salsa, le Canard est sorti de l'étang, là où on l'attendait le moins.

Quelle fut la réaction des responsables de la Marvel lorsqu'ils découvrirent ce canard ?

J'ai donc écrit l'histoire dont je vous parlais et je l'ai envoyée au dessinateur — Val Mayerik — pour la mettre en images. Vous connaissez le système Marvel : on écrit une histoire qu'un dessinateur illustre, et c'est à partir de ces dessins que le scénariste écrit les dialogues. Et les planches ont bien fini par revenir, évidemment. Personne ne les avait vues en dehors de John Verpooten, qui était à l'époque directeur de production à la Marvel, et accessoirement un de mes amis. C'était un être furieusement drôle, qui mesurait deux mètres ou deux mètres dix et pesait deux cents kilos. Un hasard a voulu que je rentre dans son bureau le jour où les dessins sont revenus et que je tombe sur lui ; il était debout au beau milieu et il m'a jeté le plus drôle de regard qu'on m'ait jamais lancé de toute ma vie. Vous voyez la scène : il mesurait au moins trente centimètres de plus que moi, et il était d'une largeur en rapport ; il a baissé les yeux sur moi et il m'a dit : « Voilà tes pages ! » J'y ai jeté un coup d'œil et j'ai eu l'impression que le plafond me tombait sur la tête. Il y avait ce Canard. Je me suis tout de suite dit que les ennuis ne faisaient que commencer : je venais d'introduire un canard doué de parole dans une bande





Beverly (Léa Thompson) sera la seule à aider Howard au cours de son périple terrestre. Entre eux vont naître des relations très privilégiées...

dessinée d'horreur !

Je n'étais pas très à l'aise. Les mains crispées sur les planches, je suis entré dans le bureau du rédacteur en chef adjoint où Marv Wolfman et Don McGregor étaient en train de travailler, je me suis laissé tomber dans un fauteuil en me retenant pour ne pas pouffer de rire et je leur ai dit : « J'ai un problème. Il faut que je parle à Roy Thomas. » Ils m'ont demandé ce que j'avais fait, et je leur ai avoué que j'avais introduit un canard dans l'**Homme-Chose**. Ils m'ont regardé et m'ont répondu que, l'histoire se passant dans un étang, il n'était peut-être pas très grave qu'il y ait un canard dans l'**Homme-Chose**. Je me vois encore leur dire : « Pas ce genre de Canard-là. » « Et de quel genre de canard s'agit-il ? » m'ont-ils demandé. A ce moment-là, comme j'étais incapable d'articuler une parole, je leur ai tendu les pages, et Marv a éclaté de rire, les a passées à Don, qui s'est mis à rire à son tour, et l'instant d'après, nous étions tous les trois en train de pleurer de rire dans le bureau de Roy. « Tu sais qu'ils vont te fiche dehors » m'ont-ils dit ; et à ce moment-là, j'ai bien cru que ça y était, en effet.

J'ai fini par porter les dessins à Roy, qui a ri aussi, mais m'a ordonné de me débarrasser du Canard : « Je ne veux pas savoir comment tu vas t'y prendre, mais c'est une bande dessinée d'horreur ; ça va totalement gâcher l'atmosphère ». On m'a donc donné l'ordre de l'exterminer dans l'épisode suivant, ce que j'ai fait. Mais c'était une mort de bande dessinée : pas de cadavre. Il a tout simplement disparu dans les limbes. C'est là que c'est vraiment devenu dingue. On a commencé à recevoir des lettres qui disaient : « Comment avez-vous pu assassiner ce Canard ! » Nous avons même reçu une carcasse de canard du Canada ! Dans une boîte. Le canard avait été dûment dégusté lors d'un quelconque dîner, mais les os étaient bel et bien là, et on ne pouvait se méprendre sur leur origine animale. En fait, j'ai tout raté parce que je n'étais pas en ville à ce moment-là, mais on m'a raconté la chose avec un luxe de détails. La dépouille aurait été accompagnée d'une étiquette proclamant : « Assassins ! Rendez-nous le Canard ! »

Le reste appartient à l'histoire : il y eut d'abord quelques aventures de Howard dans les recueils de l'**Homme-Chose**, puis nous lui avons consacré des magazines dont il était le seul héros...

Howard chez Lucasfilm...

Quand avez-vous su qu'on allait finalement tirer un film de Howard le Canard ?

Je m'en suis rendu compte dès le départ de l'association de Willard Huyck et de Gloria Katz avec l'Universal. Ils planchaient déjà sur le scénario lorsque j'ai appris la nouvelle. Nous nous sommes rencontrés et nous avons parlé de leurs projets. J'ai été abasourdi : ça avait l'air vraiment intéressant. Ils me citaient des répliques de la bande dessinée dont je ne me rappelais même plus, le titre de certaines histoires, des choses comme ça... Je n'en croyais pas mes oreilles. C'était des planches auxquelles je n'avais pas jeté un coup d'œil depuis des années, mais ils s'en étaient imprégnés, c'était évident.

En les écoutant parler, je me suis dit que c'étaient les gens rêvés pour faire le film : ils donnaient l'impression de connaître le personnage à fond et de comprendre ce qui le faisait fonctionner, et en lisant le scénario, j'ai constaté que c'était bien le cas. Le ton du film est sensiblement plus léger que celui des bandes dessinées, ou plutôt il retrouve celui des histoires les plus légères, comme « Le Voleur de Bagmom », par exemple, bien que le scénario n'ait rien à voir. Cela dit, il n'est pas dépourvu de moments noirs. Mais les scénaristes ont retrouvé le personnage de Howard mieux qu'aucun des auteurs de la Marvel qui s'y sont risqués. J'ai été très excité de découvrir le résultat. C'est vraiment mon Canard !

Vous n'avez pas regretté de ne pas pouvoir écrire le scénario vous-même ?

Non. Je n'ai pas envie de travailler pour le cinéma. Ça ne m'intéresse pas le moins du monde.

Que ressentez-vous à l'idée qu'ils ont donné vie au Canard ?

Eh bien, ce n'est pas exactement ce que j'ai fait moi-même, mais encore une fois, c'est dans le même esprit. Dans mes histoires, il était du genre à se balader au milieu de cinquante personnes et à disparaître tout d'un coup, des choses comme ça. Leur vision est un peu différente, mais cela revient plus ou moins au même. C'est très drôle. Je pense sincèrement que le premier plan du film est en passe de devenir un classique du cinéma et qu'on n'a pas fini d'en parler dans les chaumières. J'ai éclaté de rire en lisant le script !

Qu'ils changent les détails, cela n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est que l'esprit soit respecté, et je vous assure qu'il l'est. C'est une séquence plus absurde que toutes celles que nous avions imaginées dans les bandes dessinées, et elle est formidablement drôle.

En quoi consistait votre rôle de « consultant créateur » ?

Nous avons discuté de certaines scènes. Je leur ai soufflé quelques répliques à mettre dans le bec de ce Canard, et les notions de ce qu'il pouvait ou ne pouvait pas faire.

Détail intéressant : certaines des hypothèses que j'avais moi-même émises, ils les avaient déjà explorées lors d'une première moitié de scénario sur laquelle ils avaient travaillé avant mon arrivée. Nous avons en fait revu en long et en large l'une des scènes clé du film. Cela dit, ils avaient un problème de mise en scène à ce sujet, et je leur ai fait quelques suggestions saugrenues qu'ils m'ont fait l'honneur de sembler apprécier. C'est drôle ; leur problème, qui consistait à rendre une certaine chose plus petite et en même temps plus effrayante, évoquait tout à fait le genre de travaux que j'avais abordés en bande dessinée et en animation... Je ne sais pas s'ils ont utilisé mon « truc », si la scène a été tournée comme nous avions dit, mais j'attends avec intérêt de voir le résultat.

Howard et Beverly...

Les relations de Howard et Beverly ont été quelque peu édulcorées... Dans la bande dessinée, on a toujours plus ou moins l'impression qu'il y a quelque chose de sexuel là-dessous...



... qui ne seront pas du goût de tout un chacun ! Le film reste cependant moins explicite que la BD.

Ce n'est jamais explicite. La seule scène explicite dont je me souvienne, c'est Bill Mantlo qui l'avait faite. Pas moi. Je m'en étais entièrement remis à l'imagination des lecteurs, en me disant que tout ce qu'ils pouvaient imaginer était forcément plus pervers que tout ce à quoi j'aurais moi-même osé songer. Je n'avais aucune idée, littéralement, de la nature de leur relation, en dehors du fait qu'ils dormaient ensemble. Ils allaient se coucher en même temps, dans le même lit, et voilà tout. Je ne me suis jamais demandé ce qu'ils pouvaient bien faire une fois la lumière éteinte. Willard et Gloria ont également éludé la question, d'une façon très astucieuse, d'ailleurs, mais ils évoquent la possibilité de relations. Encore une fois, c'est très fidèle à l'esprit de ce que j'avais fait et je suis très satisfait.

Pensez-vous que, d'un point de vue strictement technique, il soit possible d'incarner Howard de telle sorte que le public y pense comme à une créature réelle et non pas à un homme dans une peau de canard ?

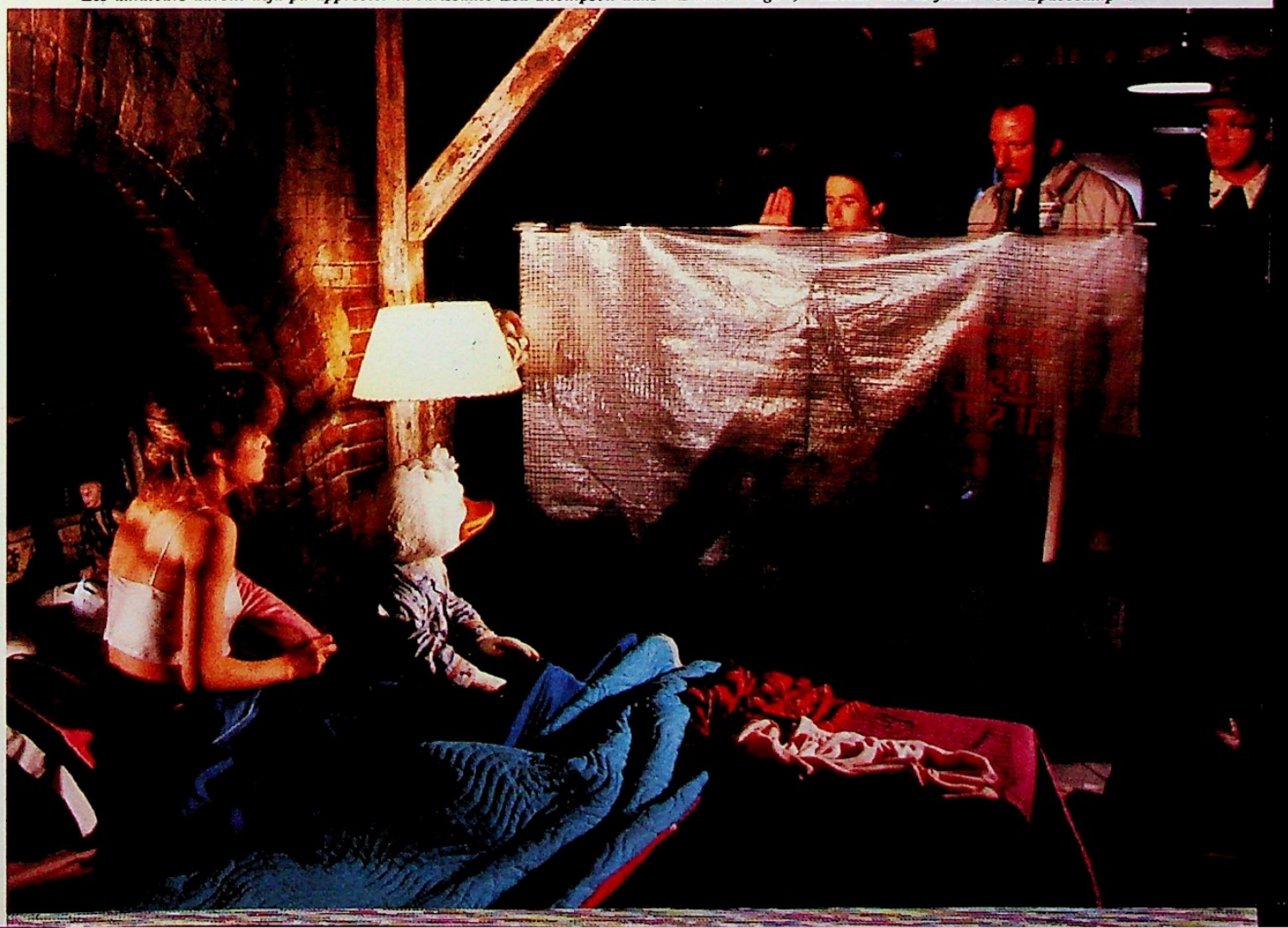
Il est évident que c'était un problème technique difficile à résoudre, mais je crois qu'ils s'en sont bien sortis. J'ai rencontré ce Canard, je lui ai parlé, et pas une seconde il ne m'est venu à l'esprit que ce n'était pas un canard mais un homme. Pour moi, c'était une créature. Si je le rencontrais dans la rue, je serais stupéfait.

Les traits du visage ont été quelque peu modifiés en fonction de la technologie, et il est blanc au lieu d'être jaune, ceci en raison des impératifs de la photo en couleur. Mais je crois que le résultat est bon. Ce n'est pas exactement le Canard des bandes dessinées, mais il fait autant d'effet.

Howard a-t-il une philosophie de la vie ?

Oui, et elle tient en une phrase : « Je n'aime pas les imbéciles, laissez-moi tranquille ! » Voilà, en un raccourci saisissant, toute sa philosophie de la vie : « Epargnez-moi le spectacle de la stupidité ! »■

Les amateurs auront déjà pu apprécier la ravissante Léa Thompson dans « L'aube rouge », « Retour vers le futur » et « Spacecamp ».



L'ADVERSAIRE N°1 DE HOWARD : LE DIABOLIQUE DR. JONES !













Jeffrey Jones méconnaissable : une métamorphose signée Tom Burman.

HOWARD à Hollywood !

« Ça peut paraître un peu ébouriffant au départ », avoue la productrice et co-scénariste du film, Gloria Katz. « Vous vous dites que jamais personne ne va avaler ça ! ». Il faut croire que l'Universal y a cru, puisqu'elle a investi une vingtaine de millions de dollars sur cette idée. Tout ça, parce que son Président, Frank Price, aimait bien la bande dessinée de Steve Gerber...

George Lucas, lui, a risqué sa crédibilité dans l'affaire, puisque le film est produit sous la bannière de la Lucasfilm. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que le tandem Willard Huyck-Gloria Katz, les scénaristes-réalisateurs et producteurs du film, font des vœux pour que **Howard The Duck**, après l'échec de **Best Defense**, remporte un succès sur un certain nombre de territoires (dont la France).

Un pari risqué...

« C'était évidemment un pari très risqué » poursuit Gloria Katz. « C'est un film tellement différent des autres, tellement délirant. »

Il se pourrait même qu'il ait été trop délirant pour le public américain. Après tout, rien ne prouve que le spectateur moyen ait eu vraiment envie de voir un canard trôner ailleurs que dans une assiette ! La réponse de Gloria Katz au problème, consiste à ne pas trop insister sur le fait que le héros du film est un volatile : pour elle, **Howard** est d'abord et avant tout une comédie de caractère. Le personnage n'est pas très éloigné de celui qu'incarnait encore, il n'y a pas si longtemps, Bill Muray dans ses films. Le tout, c'est que dans celui-ci le petit malin de service est emplumé.

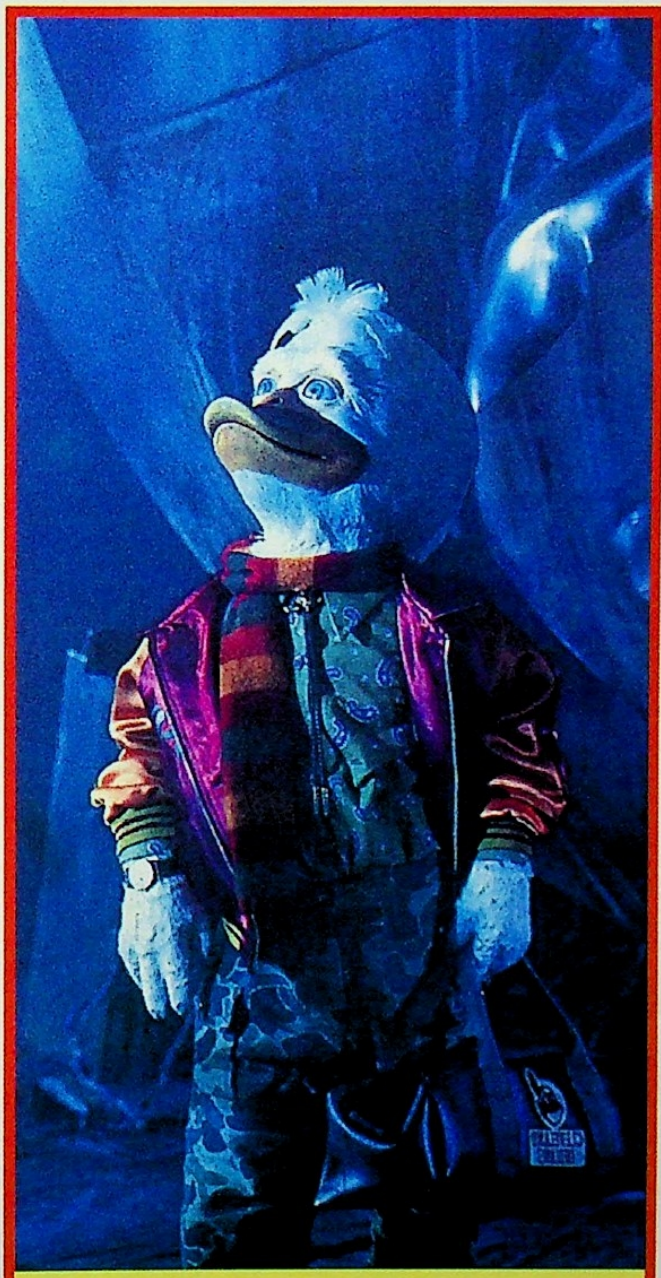
« C'est une comédie qui met en scène un individu doté de certaines caractéristiques physiques très particulières » déclare-t-elle. « L'histoire surgit de la personnalité véritablement unique de Howard. Il est doté d'un humour prodigieux et d'une résistance à toute épreuve qui en font quelqu'un d'attachant. En ce qui me concerne, je ne pense jamais que c'est un canard ; pour moi, c'est un individu à part entière. »

Et pourtant, Howard est bel est bien un canard, et **Howard the Duck**, un film sur une volaille dotée de la parole. Le premier du genre depuis le désastre de Mickey Rooney et Buddy Hackett, en 1961, **Everything's Ducky**. On se demande vraiment ce qui a pu pousser le couple vedette qui a écrit le scénario de **Indiana Jones et le temple maudit**, le créateur de **La Guerre des étoiles** et le responsable exécutif de **Out of Africa** à tenter de faire croire aux gens qu'un canard pouvait parler.

La réponse se trouve dans une bande dessinée des années 70, une B.D. de la Marvel intitulée « Howard the Duck », mettant en scène les aventures bizarres, satiriques, d'un oiseau aquatique pourvu d'ailes mais incapable de voler, qui livrait combat à des vaches vampires, des comptables cosmiques, des navets de l'espace et à une certaine Soofi, « Sinistre Censeur », laquelle, sous un masque souriant, n'était autre qu'Anita Bryant. Au cours de ses trois dernières années de parution, la bande en couleurs fut généralement considérée comme la meilleure du moment, grâce au talent de scénariste de son créateur, Steve Gerber, chez qui l'humour le dispute au mordant (voir notre entretien précédent).

« Nous avions entendu parler d'Howard il y a dix ans déjà, lors de sa parution » se remémore Gloria Katz. « Je ne suis pas spécialement passionnée de bandes dessinées, mais celle-là n'était pas comme les autres. Le scénario était très sophistiqué, et le personnage me plaisait.

« Seulement à l'époque, on ne disposait pas des moyens techniques d'adaptation à l'écran ; à moins de vouloir en faire un dessin animé. Et on n'a aucun moyen de contrôle sur le résultat à moins d'être animateur soi-même. Il faut faire confiance aux animateurs. Or dans ce cas précis, l'animation n'aurait pas convenu à **Howard the Duck** : Howard est réel. Sa réalité, c'est l'humour, sa façon de réagir au monde réel qui l'entoure. »



Les anges tutélaires qui se sont penchés sur le berceau d'*Indiana Jones et le temple maudit* prennent un drôle de volatile sous leur aile !

Canard à l'orange mécanique

Mais les temps changent et les techniques s'améliorent : **E.T.**, **Gremlins** et leurs semblables ont amplement prouvé que le public n'avait pas besoin de personnages humains, ni même faits de chair et de sang. Quand on a vu des films mettant en vedette de charmants extra-terrestres, des robots pathétiques et d'adorables créatures répugnantes qui dévorent un peu tout le monde, on ne trouve plus si étrange la notion d'un film sur un canard râleur.

« Nous avons commencé à envisager sérieusement l'idée de porter ce canard à l'écran après avoir vu ce que Jim Henson avait fait dans **Dark Crystal**, et Chris Walas avec **Gremlins** » nous révèle Katz. « Ils avaient, l'un comme l'autre, réussi à créer de toutes pièces des créatures viables, crédibles, ce qui n'avait ja-

HOWARD

mais été fait sinon dans des films d'animation. »

Et pourtant... Howard est bel et bien *un canard*. Ce n'est pas particulièrement le genre de pari que les studios prennent de gaieté de cœur. « **Howard** pouvait donner l'impression d'être un projet difficile à mettre sur pied » nous explique Gloria Katz. « Nous nous attendions à ce que les responsables de studios nous envoient promener, mais il se trouve que Frank Price est un grand amateur de bandes dessinées ; il connaissait déjà Howard et l'idée l'avait toujours chatouillé, mais il ne savait pas très bien comment en tirer parti. »

Après avoir reçu le feu vert de l'Universal, Katz et Huyck commencèrent à écrire ce que la productrice appelle sans vergogne « Les *Premières* aventures d'Howard ».

« Les premières aventures d'Howard devaient se dérouler sur Terre » rappelle Gloria Katz. « Dans la bande dessinée, il se retrouvait coincé sur notre planète et acceptait toute une série d'emplois. Il finissait même en chauffeur de taxi. Nous nous sommes intéressés à la façon dont il arrivait sur Terre. »

Mais en dehors de cela, d'après Katz toujours, le scénario serait fidèle à la bande dessinée. La preuve, d'ailleurs, c'est qu'ils se parlent toujours avec Steve Gerber, le créateur du personnage, qui l'avait introduit dans un épisode de la très, *très* étrange série de la Marvel intitulée **Man-Thing**.

« Steve Gerber n'a pas participé à l'écriture du scénario, mais nous lui avons demandé son avis sur certains détails spécifiques. Après tout, c'est lui qui a inventé **Howard** » commente Katz. « Nous n'avons pris contact avec lui qu'un an après avoir acquis les droits sur le sujet, mais par la suite, nous lui avons demandé de nous parler de la genèse du personnage et nous avons déjeuné ensemble à plusieurs reprises pour le tenir au courant de l'avancement des travaux.

« C'est après la troisième ou la quatrième mouture du scénario que George Lucas est intervenu. Nous nous étions rendu compte que ce serait un film très complexe techniquement, et nous nous sommes dit qu'il valait mieux nous assurer un environnement créatif stable, coopératif. »

Ce qui fut le cas. Lucas — un vieil ami de Katz et Huyck, qui avaient écrit **American Graffiti** pour lui — amenait avec lui son équipe de l'Industrial Light and Magic pour concevoir et donner vie au canard.

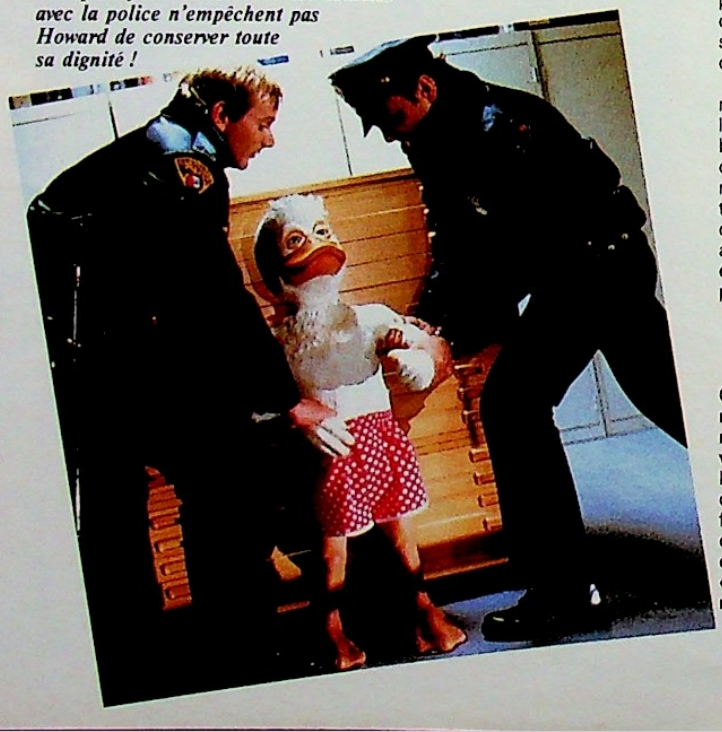
« La donnée de base du tournage, c'est qu'il fallait que nous soyons à proximité de l'ILM » nous confirme Katz. « Le film était tellement sophistiqué, techniquement parlant, que nous ne pouvions pas nous permettre d'emmener un si grand nombre de techniciens trop loin de chez eux. »



Howard « at home » : un décor miniature pour une séquence d'ouverture percutante qui demeurera dans les annales...



Une certaine façon de concevoir le canard « chop-suey »... Ci-dessous : les démêlés avec la police n'empêchent pas Howard de conserver toute sa dignité !



On pourrait s'attendre à ce qu'un film qui dépend autant de la crédibilité d'un canard mécanique pose une multitude de problèmes, ne serait-ce qu'en rapport, justement, avec l'animal, mais Gloria Katz affirme que ce ne fut pas le cas.

« Cela a été un vrai bonheur que de travailler avec ce canard » dit-elle. « Il avait été merveilleusement conçu. Nous n'avons pas eu le moindre problème à ce sujet, grâce aux efforts de l'ILM. Alors même que nous avions obtenu des plans satisfaisants, ils ont poursuivi leurs recherches pour arriver au meilleur Howard-le-Canard possible ! »

A la recherche de la voix idéale

Ou du moins la meilleure *moitié* de Howard possible, car l'ILM ne pouvait imaginer que la silhouette et la démarche de canard d'Howard ; c'était évidemment à Katz et Huyck que devait revenir la tâche de décider qui prêterait sa voix de canard à Howard, et ils planchèrent plusieurs mois sur la question. Le choix de la bonne voix était essentiel pour rendre Howard crédible, et il ne fut pas facile à faire. Moins de trois mois avant la date de sortie prévue aux Etats-Unis, l'acteur auquel serait confié le soin de cancaner les répliques d'Howard n'avait pas encore été retenu. Le nom de vedettes comme Jeff Goldblum (**The Fly**) ou Robin Williams avait été évoqué mais finalement écarté.

« Nous avons longtemps cherché la voix idéale » devait nous dire Gloria Katz, lors de notre entretien. « Nous avons pensé à Robin Williams, mais nous ne voulions pas faire appel à quelqu'un dont la voix soit reconnaissable. Howard est un personnage à part entière et un film de ce genre repose entièrement sur la capacité du public à accepter l'idée qu'il soit réellement un individu. »

Il ne fut heureusement pas aussi difficile de choisir les autres éléments de la bande sonore. Le chanteur et magicien du synthétiseur Thomas Dolby fut en effet pressenti pour écrire la musique du film, ainsi que plusieurs chansons originales destinées à l'orchestre de rock féminin.

« Nous avons fait appel à Thomas Dolby parce que nous voulions quelqu'un qui soit susceptible de saisir l'esprit du film » déclare Katz. « Nous adorons sa musique. Il a été très impliqué tout au long du tournage, alors que d'habitude, le compositeur arrive au dernier moment pour écrire sa partition. Là, il a été présent tout le temps. »

Des amis emplumés

C'est à Lea Thompson que devait revenir la tâche de fredonner les mélodies de Dolby. Après **Retour vers le futur**, **Space Camp** et **Howard**, elle est en passe de devenir la souveraine en titre des films à gros budget du genre. Mais ce n'est pas la raison pour laquelle elle fut retenue précise Katz : « Nous avions pensé à un certain nombre d'actrices, mais les bouts



Raffiné, sensible et amusant : Howard serait-il le compagnon idéal ?

d'essai que nous leur avons fait passer n'étaient pas concluants ; ils ne nous faisaient pas rire. Alors que Lea est bourrée de talent. Elle adoucit le personnage de Berverly et avec elle, ce n'est plus une vulgaire poule ! » (rires)

Mais il était temps. La rumeur publique répandait à Hollywood toutes sortes de bruits selon lesquels l'Universal se serait tout d'un coup alarmée d'une certaine scène de lit qui aurait suggéré que l'on se livrait à Cleveland à des perversions sexuelles trop audacieuses même pour Los Angeles. Ce que dément fermement Gloria Katz : « Personne ne s'est tracassé pour cette scène de lit » dit-elle. « C'est une scène comique très drôle. Personne n'a jamais exprimé la moindre crainte à ce sujet. Toute l'histoire est férocement amusante. Il s'agit d'un canard hors de son milieu naturel. Nous avons traité le sujet sur le mode comique uniquement. »

« Nous ne prévoyons pas précisément de séquelle à l'heure actuelle, » laisse-t-elle entendre, « mais Howard est indiscutablement un personnage qui se prêterait à d'autres aventures cinématographiques. »

A moins, bien sûr, qu'**Howard le Canard** ne finisse... dans un four ! ■

« Un canard à toutes les sauces... »

La folle poursuite finale combine une mise en scène efficace à de superbes effets visuels réalisés par l'Industrial Light and Magic de George Lucas.



HOWARD

La réalisation du film

par George Turner

Kline sait de quoi il parle : à son palmarès s'inscrivent des titres comme *The Boston Strangler*, la version de 1976 de *King-Kong*, *Star Trek : le film*, *La variété Andromède*, *Camelot* et *Body Heat*, pour ne citer que ceux dont les images sortent de l'ordinaire. Mais pour mettre en scène cette histoire baroque de volatile fraîchement débarqué sur notre planète pour faire de l'œil aux filles en fumant le cigare, les producteurs n'allaient pas faire appel à n'importe quel chef opérateur. Il leur fallait un professionnel rompu à tous les exercices.

Un Woody Allen extra-terrestre...

« Nous tenions à conserver l'esprit mordant, décapant, d'Howard, tout en ajoutant une dimension à son personnage » explique la productrice, Gloria Katz. *« En le plaçant dans des situations plus réalistes, d'un point de vue humain, notre but était de faire de lui un personnage sensible, susceptible de réagir avec une logique émotionnelle à laquelle le public était en mesure de s'identifier »* Pour elle, Howard ressemble à Woody Allen par son côté « outsider solitaire », qui se retrouve malgré lui dans la peau du héros. *« Ici, c'est un habitant comme les autres d'une planète peuplée de canards humanoïdes qui se retrouve sur Terre par suite d'une inversion cosmique provoquée par les expériences secrètes d'un drôle de savant. Téléporté par le rayon de son laser-spectroscope, Howard atterrit donc dans une ruelle sinistre, derrière une boîte de rock punk de Cleveland, dans l'Ohio. La chanteuse vedette d'un groupe de filles baptisé les Cherry Bombs —les « bombes-cerises »... tout un programme !— une jeune et jolie Terrienne, donc, est curieusement attirée par l'étranger emplumé. Mais une force maléfique a traversé l'univers avec lui et menace de détruire la Terre. Nous n'en dirons pas plus ; ceci devrait suffire à vous faire comprendre ce que Kline entend par « une quantité invraisemblable de styles visuels divers et variés... »*

Le tournage en Californie

Bien que le film soit censé se dérouler à Cleveland et sur la planète des canards, le décorateur Peter Jamison se rendit compte que tous les extérieurs du film pouvaient être tournés non loin du quartier général de la Lucasfilm, en Californie du nord, où il était également possible de faire construire les décors nécessaires. Le tournage devait commencer le 11 novembre 1985, dans Irving Street, à San Francisco, après quoi l'équipe technique s'installa à l'Académie des Sciences de Californie, dans le parc national de Golden Gate, dont le laboratoire de biologie marine et les expositions d'histoire naturelle fournissaient des décors « naturels » de premier choix. Par la suite, les séquences mettant en scène les motards et les rockers punks, censées se dérouler dans des ruelles sinistres, furent tournées dans les entrepôts du port de San Francisco, autour du « Bassin de Chine », puis le tournage se déplaça toujours en Californie, mais à Novato, dont le bâtiment de l'Amicale des pompiers devait fournir les extérieurs de Dynatechnics, le laboratoire scientifique top-secret, les intérieurs étant, eux, filmés dans le chantier naval de Hunter's Point, à San Francisco. Les prises de vues d'une scène spectaculaire se déroulant dans un théâtre furent faites au Warfield Theatre, un vieux cinéma orné de dorures de Market Street, mais il fallut reconstruire en studio le loft de Leo Thompson, qui fut recréé avec son environnement de Cleveland en trois dimensions, sur un plateau de l'ILM où les décorateurs reconstituèrent également le bureau de chômage, un embryon de station thermale avec sauna et bain de boue en bonne et dûe forme, les rues de Duckworld, la planète de Howard, ainsi que l'intérieur de sa maison, un grand restaurant spécialement conçu pour permettre la mise en œuvre de certains effets spéciaux mécaniques de grande envergure, et de nombreux autres décors.



La sympathique équipe du film (de gche à dte) : Willard Huyck (réalisateur), sa femme Gloria Katz (productrice) et George Lucas (producteur exécutif).

« C'est le film le plus étrange sur lequel il m'ait jamais été donné de travailler, par la quantité d'effets spéciaux entrant en jeu », devait nous dire Richard Kline, en mars de cette année. Imaginez le décor : un gigantesque entrepôt de Richmond, au nord de la Californie, dans lequel ont été reconstitués les décors —immenses eux aussi— de HOWARD THE DUCK. « Il y a de tout, dans ce film : des séquences musicales tournées comme un concert de rock, tantôt sur une scène, dans une salle de spectacle, tantôt dans une boîte de nuit ; des monstres, des effets spéciaux fantastiques, du drame, de la comédie, de la pluie et des éclairs, et même de belles journées ensoleillées... Si mon compte est bon, il devrait y avoir près de 140 effets spéciaux dans le film. Ils ont été confiés à l'ILM, sous notre supervision, et c'est à nous qu'est revenu la tâche de tourner les plans auxquels ils ajoutent leurs images. Le film fait appel à une quantité invraisemblable de textures différentes, de styles visuels divers et variés. »

La création de « Canardland »...

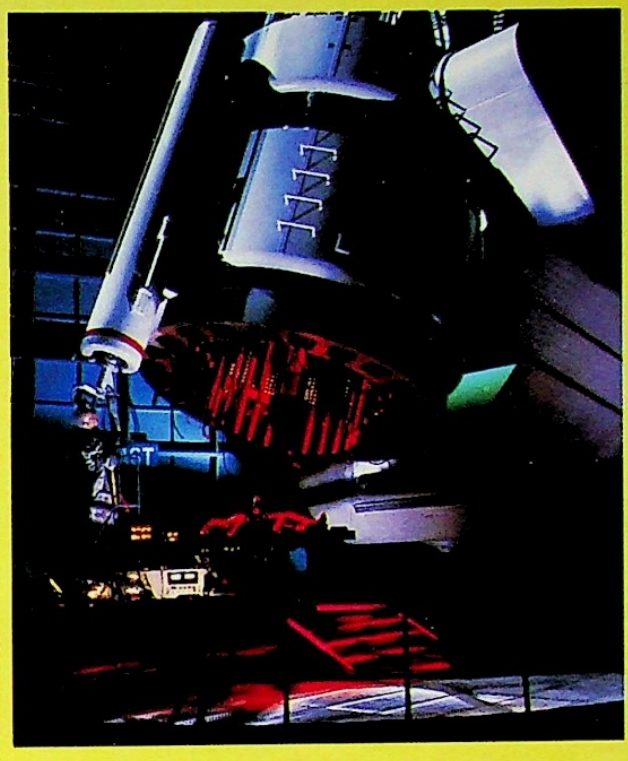
« Nous avons construit une quarantaine de décors de dimensions variées, certains très grands, d'autres minuscules. » devait nous confier Jamison tout en mettant la dernière main à une rue de Duckworld —littéralement « Canardmonde ». *« L'échelle du monde dans lequel vivent ces canards posa toute une série de problèmes à elle toute seule. Au départ, nous pensions que c'était une simple question de taille, mais pas du tout ; ce n'est pas si facile. C'est que le corps du canard n'est pas proportionnel au corps hu-*

main ; il n'a pas du tout le même rapport de hauteur sur largeur. L'échelle varie en fonction de la hauteur. Dans la chambre d'Howard, les éléments de bas du décor ne sont pas à la même échelle que ceux du haut. Nous avons donc été amenés à construire des décors de toutes les tailles, le plus grand mesurant 25 mètres de hauteur, le plus petit, un mètre quatre-vingts »
Les conflits entre le décorateur et le chef opérateur sont monnaie courante au cinéma, mais c'est main dans la main que Jamison et Kline contribuèrent à la définition de l'esthétique de *Howard*. *« Certains directeurs artistiques partent du principe que personne ne doit toucher à leur œuvre. Je crois que ce sont des ânes bâtés »* déclare Jamison. *« Un film est une œuvre collective. On travaille les uns pour les autres, et si le décorateur connaît son métier, le directeur de la photo sera trop heureux de communiquer avec lui par le biais de son travail. Dick donne l'impression d'être très content de la façon dont les choses se passent, et nous fonctionnons dans l'enthousiasme. Chaque fois qu'il a une idée susceptible de mettre en valeur le look du film, c'est avec plaisir que je me mets à son service. En fin de compte, je me contente de fixer les images sur la pellicule. »*

Six mois de travail harassant...

« C'est un film envahissant » devait nous confier Kline. *« Nous aurons passé six mois sur ce film. C'est-à-dire, six mois de travail effectif et six semaines de préparation. Parce qu'il a bien fallu concevoir et mettre au point « la créature », comme nous disons, et imaginer les mécanismes qui font marcher le canard. J'ai eu la possiblité de lui faire subir des essais, et de participer au choix des décors et des extérieurs. Le délai de préparation était satisfaisant de ce point de vue.*
« Nous avons beaucoup tourné en extérieurs, dans des endroits très différents. Par exemple, le film est censé se dérouler à Cleveland, mais nous avons réussi à trouver à San Francisco des quartiers qui évoquent tout à fait Cleveland : des bâtiments de brique, la ligne d'horizon... Nous y avons travaillé deux semaines, et souvent de nuit. Parmi les scènes tournées de nuit, il y avait des séquences de pluie et d'autres effets spéciaux, mais le gros problème, c'était Hunter's Point. C'est un énorme gadget baptisé le Laser-Spectroscope, dont la finition fut assurée par l'ILM, ce qui veut dire que nous en avons fabriqué les deux tiers et qu'ils ont fait le reste. Nous y avons tourné des scènes primordiales pour le film, dont certaines devaient faire l'objet d'une composition ultérieure par l'ILM. Nous y avons passé cinq semaines. »
L'éclairage du décor de Hunter's Point était une tâche monumentale : *« Nous avons utilisé un nombre incalculable de projecteurs »* note Kline. *« Je me suis laissé dire que personne n'en avait jamais employé autant. Surtout à Hunter Point, qui est un endroit exceptionnellement étendu. On se croirait sur un terrain de football, mais c'est un intérieur Alors pour éclairer tout ça... Mais nous avions un matériel exceptionnel, le Muscolight, qui nous a aussi beaucoup aidés à éclairer les extérieurs »*

« Une fois qu'on a acquis la confiance du spectateur c'est gagné ! »





Le laser-spectroscope : un appareil révolutionnaire (responsable du voyage interplanétaire de Howard), qui dépassera les espérances de son inventeur en ouvrant toutes grandes les portes de l'espace à des monstres belliqueux...

L'usage intensif de la Louma...

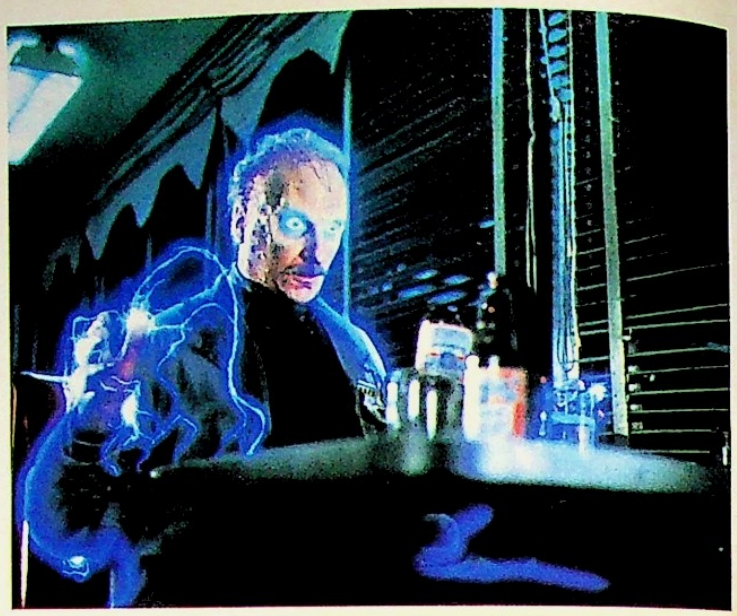
« Nous avons également fait un usage extensif de la Louma. Je dirais que c'est un outil merveilleux, auquel nous avons très souvent fait appel pour une plus grande efficacité tout au long du tournage. Nous avons également utilisé des caméras-télescopes, et toutes sortes de matériels très spécialisés, tels qu'on ne peut en employer que pour des tournages particulièrement difficiles, comme celui-ci »
La Louma —une caméra montée sur une grue, télécommandée et munie d'un système vidéo permettant de visualiser l'image —se révéla d'une aide exceptionnelle lors des séquences du concert au théâtre Geary : les Cherry Bombs —un quartette de rockeuses— chantent la chanson du film sur scène, entourées de tout un équipement électronique, éclairées par des spots de couleur placés au balcon et orientés à la main. La salle avait été, pour la circonstance, remplie de centaines de figurants revêtus de costumes punk du meilleur effet et coiffés des crêtes de cheveux les plus excentriques qu'on ait jamais vues de ce côté de la Papouasie. D'autres sources lumineuses avaient été disposées aux endroits stratégiques dans la salles, de même que des techniciens armés de caméras Panaflex. Une autre caméra montée sur une Louma survolait la tête des spectateurs et s'approchait occasionnellement de la scène, quand elle ne panoramiquait pas sur le public pour saisir ses réactions. Pendant ce temps-là, un dernier caméraman filmait, à l'aide d'une Arri 16SR11 et tout en prenant bien garde de ne pas se trouver dans le champ des caméras de l'équipe principale, des plans de la scène et des spectateurs destinés à un documentaire sur le tournage de *Howard* commandé par la Lucasfilm.

Une équipe technique très qualifiée

« La séquence du théâtre aurait pu poser des problèmes, mais je crois que nous avons fait preuve d'organisation » nous confia Kline à la fin du tournage. *« Nous disposions de quatre équipes de caméramen rompus aux exercices périlleux de ce genre, nous avions fait appel à des électriciens plus que qualifiés pour les éclairages, et nous avions avec nous des spécialistes de l'éclairage programmé par ordinateur qui avaient une grande habitude des concerts de rock. Et puis nous avons eu la chance de disposer de quelques jours pour préparer le terrain, en étroite collaboration avec le décorateur en chef et le metteur en scène, ce qui nous a permis de nous en sortir sans trop de mal. Ça pouvait paraître difficile au premier abord, mais nous savions ce*

HOWARD





Arrivé au stade ultime de la transformation du savant-fou, Tom Burman a passé le relais à Phil Tippett pour la conception et l'animation image par image de la gigantesque créature tentaculaire que seul Howard aura le courage d'affronter.

que nous faisions, et nous avions prévu à l'avance les angles de prises de vue. »

Le lendemain, au grand entrepôt de Richmond, Kline devait nous parler du travail qu'ils avaient abattu sur les lieux mêmes au cours des derniers mois. *« On n'est pas à Hollywood, ici. Ils n'ont pas de studios comme ceux auxquels nous sommes habitués. C'est ce qui y ressemble le plus, et encore, il ne s'y passe rien en ce moment. C'est une gigantesque glacière conçue pour mûrir les fruits en un délai donné. Ils les cueillent, ils les entreposent ici et quand ils sont mûrs, ils les vendent. Ça veut dire que c'est vide huit mois de l'année sur douze. Nous l'avons loué pour y installer nos plateaux de tournage, comme nous aurions fait dans un studio normal. »*

Un café truqué...

A l'un des bouts de l'entrepôt trône un décor de café. Mais pas n'importe quel café... *« Le décor est truqué par tous les bouts. C'est que dans le produit fini —le film que les spectateurs verront sur l'écran— il y a des objets qui volent dans tous les sens, le canard qui se met à l'éviter, des choses comme ça, et il fallait bien les prévoir dès le début. Par exemple, à un moment donné, tout ce qui se trouve sur le comptoir s'envole : il y a des jets d'air comprimé en dessous, mais tellement fins qu'on ne voit pas les trous à l'œil nu. Et puis, il y a des explosions. Et nous avons été obligés de construire le décor en pensant à l'acteur qui interprète le rôle principal, Jeffrey Jones, qui est amené à propulser les tables et tout le reste sur le sol. Pour cela, nous avons construit le décor sur un plan incliné et placé la caméra parallèlement au sol. Celui-ci se trouvant à 45° par rapport à l'horizontale, les objets n'ont eu aucun mal à glisser lorsque nous les avons lâchés. »*

Au centre du bâtiment se trouve un décor particulièrement intéressant : celui d'une rue de Duckland, la ville natale de Howard dans son univers. Tout à l'air vrai : les trottoirs, les caniveaux, les bâtiments, les vitrines et même le saloon. Et pourtant... Les objets, les enseignes des magasins paraissent tout à fait normaux, mais quand on y regarde de plus près, on se rend compte que tout est construit à une échelle sensiblement réduite, et que les proportions des objets ne sont pas non plus complètement normales. Un examen plus approfondi révèle que l'enseigne lumineuse vantant les mérites d'une certaine bière connu du Club Mallard s'intitule là « Birdweiser » (au lieu de Budweiser), qu'un salon de beauté voisin propose des Ducktrolyses et des mises en plis pour queues de canard, et que le magasin de disques du coin recommande les cassettes Quaxell. Et tout à l'avenant. Les figurants qui arpentent les décors ne mesurent pas plus d'un mètre vingt de haut et sont tous déguisés en canard —des badauds de la moyenne bourgeoisie canardienne, canetons, motards en cuir noir, etc. Mais la rue est éclairée de telle sorte qu'on se croirait en plein air, et les caméras de Kline étaient placées à peu près au niveau du sol.

Une grande variété d'éclairages

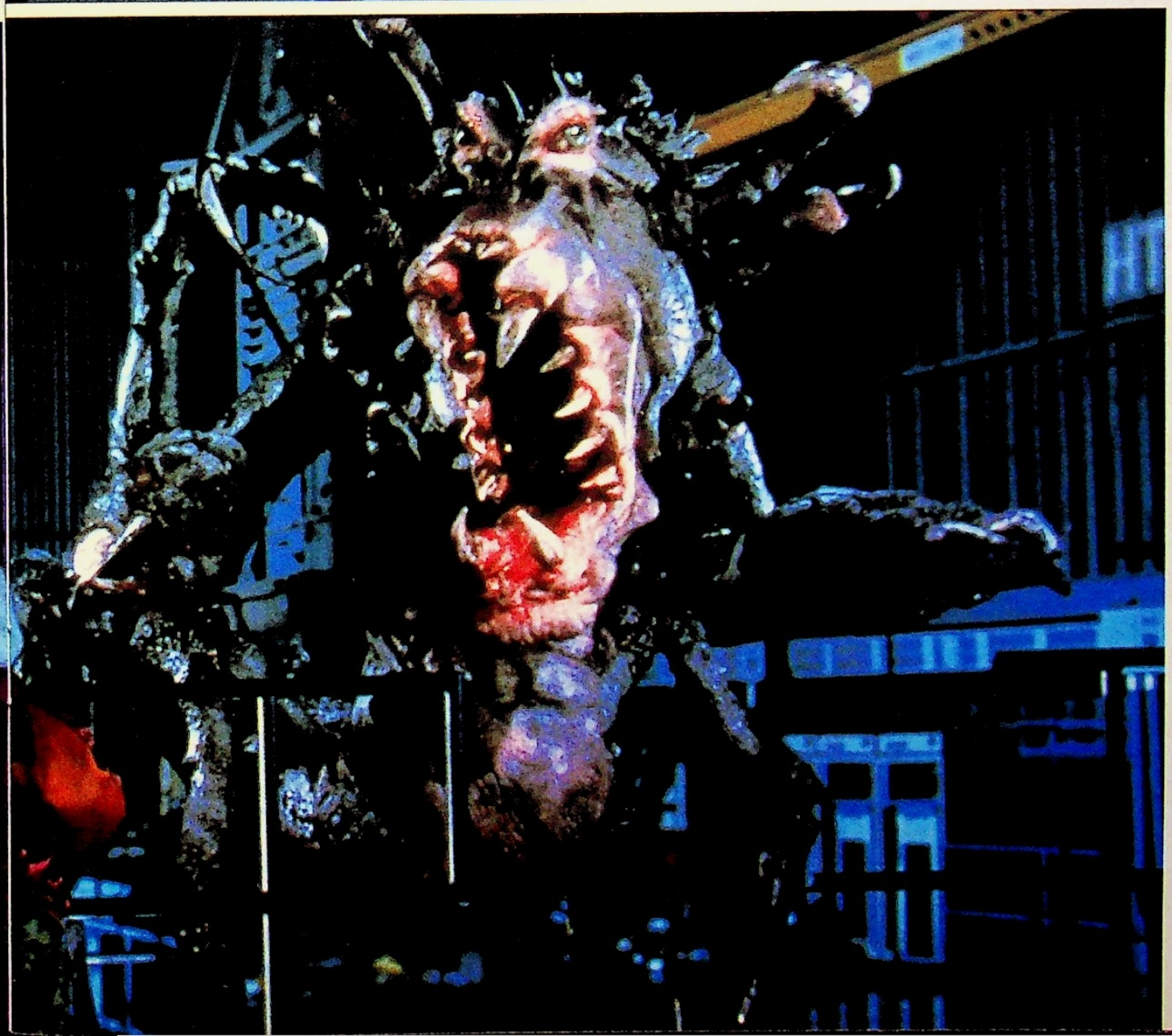
« Ce qui fait l'originalité du film, c'est l'immense variété des images et des moyens employés pour les obtenir » commente Kline. *« Dans Duckworld, nous faisons appel aux maquettes et aux modèles réduits. Il y a des extérieurs qui mettent en scène une poursuite en U.L.M. sur une route. Cette séquence, tournée par le directeur de la seconde équipe, Tom Wright, est quelque chose qu'on n'a jamais vue jusque-là. Nous avons incorporé un grand nombre d'éclairages « intimes », surtout dans le décor que nous appelons « le loft de Berverly », Berverly étant la vedette, Lea Thopson, qui habite dans un atelier reconverti et décoré d'une façon un peu tapageuse. Il fallait l'éclairer d'une façon particulière, originale et plaisante à la fois, technique ordinairement étrangère à la comédie.*

▶ **suite en page 82**









LABYR



UN CONTE A MI-CHEMIN ENTRE « ALICE AU PAYS

INTHE



DES MERVEILLES » ET « LE MAGICIEN D'OZ ».

LABYRINTHE



David Bowie maître des lieux.

Un immense labyrinthe se dresse, attirant, sur un fond (peint) de ciel bleu. Si attirant qu'une jeune fille se laisse entraîner dans ses profondeurs, à la recherche du Roi des Elfes. Mais sa quête n'est pas sans périls... Ni sans joies, d'ailleurs.
Dans ce monde étrange et nouveau, elle rencontrera un vieux sorcier, amical et très sage, qui saura la guider, un gigantesque mais adorable monstre baptisé Ludo, et un vieux nain tout fringant répondant au nom de Hoggle. Ce territoire mythique, vous ne le trouverez sur aucune carte ; il est issu de l'imagination fertile de Jim Henson et Brian Froud, les deux magiciens qui mirent un jour leur art au service de l'univers fabuleux de *Dark Crystal*.

Et pourtant, Henson affirme que **Labyrinth** n'a rien à voir avec **Dark Crystal**, si ce n'est par le souci du détail et le registre fantastique dont relèvent personnages et situations — encore le ton du film est-il infiniment plus léger : « **Labyrinth** est un projet beaucoup moins ambitieux au niveau des moyens. Au départ, c'était un film plus intimiste sur les relations entre différents personnages, et le ton devait être plus primesautier, ne serait-ce que par la nature même du scénariste, Terry Jones (ex Monty Python). L'un des avantages principaux de **Labyrinth**, c'est qu'il nous aura permis de faire quelque chose à mi-chemin des Muppets et de **Dark Crystal**, ce qui est un bon compromis, à mon avis. » En effet, alors que l'univers de **Dark Crystal** se démarquait complètement du nôtre, Henson a choisi, avec un goût très sûr, d'intégrer deux personnages humains à l'action de **Labyrinth**.

Un monde différent de celui de *Dark Crystal*...

Brian Froud, l'artiste fantastique — dans tous les sens du terme, puisque ses deux magnifiques albums illustrés, « Les Gnomes » et « Les fées », sont devenus un phénomène de l'édition mondiale — ne devait pas se contenter de la conception des personnages animés. C'est lui qui a mis au point le concept original du film. « Tout est parti d'une idée de Brian », confirme Henson, « l'idée d'un périple dans un labyrinthe. Nous avons envi-

Jim Henson

Créateur d'un nouvel univers fantastique.

par Ron Magid

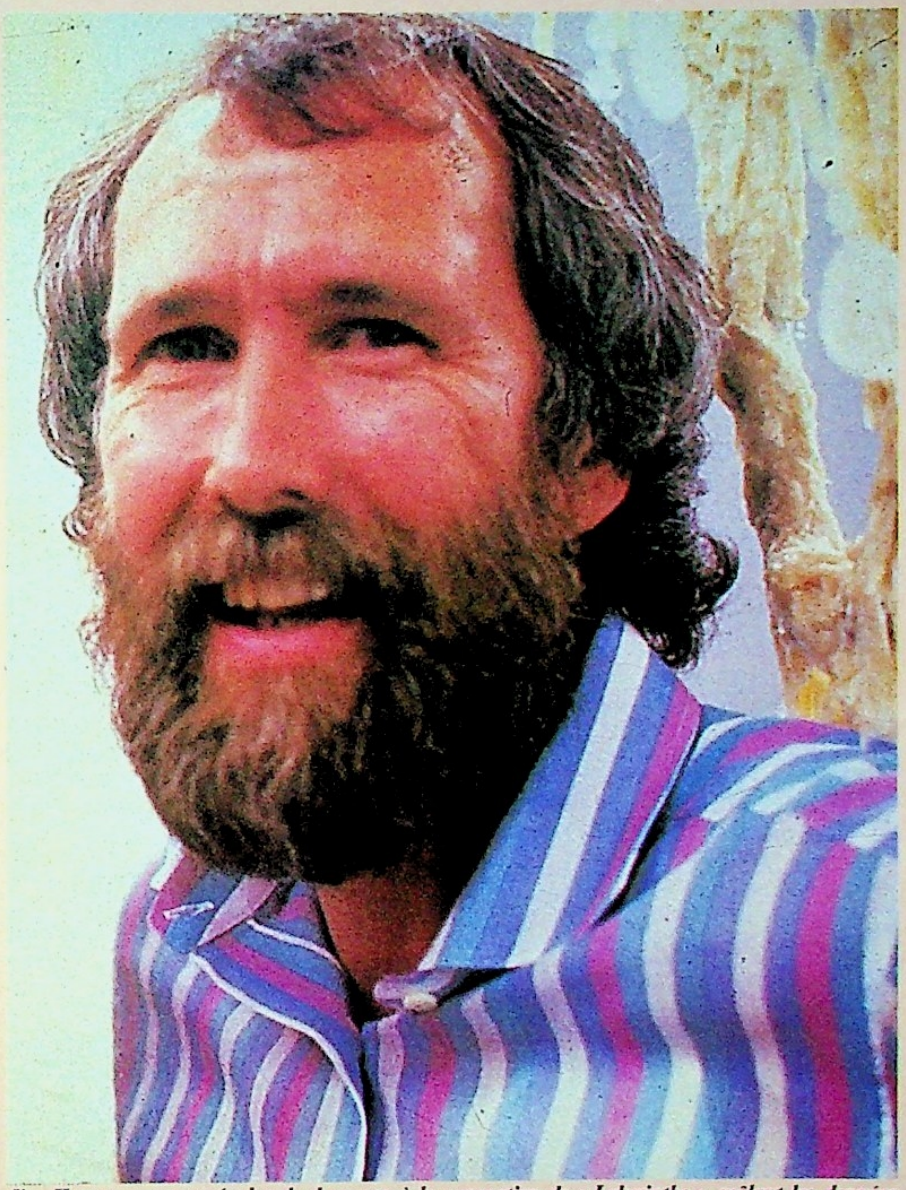
sagé toutes sortes d'histoires avant de retenir cette configuration. Depuis **Dark Crystal**, Brian a fait un petit livre animé sur les elfes et les lutins, un ouvrage merveilleux, et je voulais qu'on retrouve la même impression fantasque, pétillante, dans le film. »

« Nous voulions créer un autre monde, différent de celui de **Dark Crystal** » poursuit Froud. « Nous avons pensé à des lutins et un labyrinthe, et l'idée nous a paru intéressante et méritant d'être exploitée. Le résultat devait être beaucoup plus léger que **Dark Crystal**, et infiniment plus amusant. J'ai donné le ton du film, mais c'est le décorateur Elliot Scott qui en a conçu les décors. Je tenais à donner au film une tonalité différente : alors que les couleurs de **Dark Crystal** étaient dans l'ensemble assez sombres, le film se déroulant plus ou moins dans une atmosphère crépusculaire, j'ai recherché des teintes plus vives, plus lumineuses, pour **Labyrinth**. Elles tirent davantage sur le rouge. Les lumières sont plus éclatantes, les noirs plus profonds, de sorte que le contraste ressort mieux. Cela ajoute de la variété aux images. »

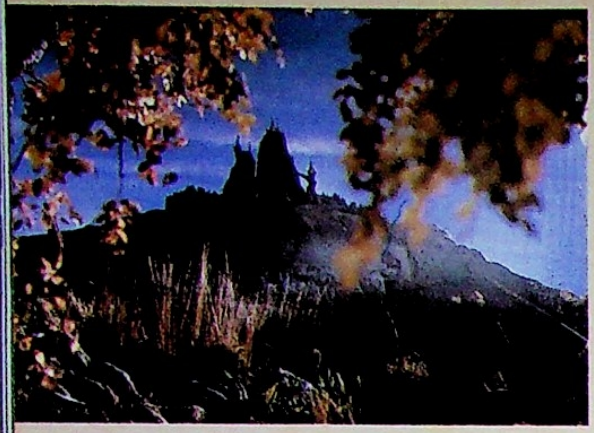
L'œuvre de Froud fait d'ordinaire la part belle aux tons organiques, très réalistes, mais Henson attachait une telle importance à la vivacité dans tous les domaines que Froud fut amené à faire un compromis entre son style propre et celui des Muppets : « Je suis un très grand admirateur des Muppets, que j'aime depuis le premier jour » nous explique Froud, « et il m'est arrivé de dessiner des choses qui rendent hommage aux Muppets. D'ailleurs, il y a des choses que les Muppets font à merveille, et il est toujours bon de s'appuyer sur des points forts. »

Si le personnage du vieux sage dans le chapeau duquel les oiseaux ont fait leur nid s'inscrit dans la plus pure tradition des Muppets, Ludo, le monstre amical et gigantesque relève, lui, indéniablement de l'esthétique froudienne : « Nous avions retenu le principe d'une grosse créature gentille », se remémore-t-il, « et nous nous sommes dit qu'il fallait trouver quelque chose de neuf. Ce n'était pas facile, car les Muppets avaient pas mal innové dans le domaine, mais nous avons décidé de relever le défi et il me semble que nous y sommes parvenus. Cela dit, la construction de Ludo a posé de gros problèmes : nous ne sommes pas arrivés du premier coup à faire en sorte que cette grosse créature, fluide de surcroît, soit crédible. Il est indiscutable que nous avons repoussé les limites de la technique au-delà de ce qu'on croyait jusqu'à présent possible. »

L'un des éléments les plus intéressants de la production d'un film de ce genre, et qui n'est pas habituellement présent dans l'œuvre d'un artiste comme Froud, réside dans le travail d'équipe : « On est dans une certaine mesure contraint d'oublier son ego, cette donnée de soi-même qui revêt pourtant une importance tellement primordiale ! » avoue Froud. « Il faut constamment faire l'effort de collaboration avec les autres, et je prends réellement un très vif plaisir au fait de travailler avec les spécialistes de toutes les techniques différentes. Il faut faire en sorte de laisser transparaître l'importance qu'ils accordent au projet et qu'ils expriment par le biais de leur métier. Il ne faut jamais dire : « C'est ma façon de voir qui est la bonne », il faut leur laisser la possibilité d'intervenir. Pour **Dark Crystal**, j'avais fait de petites maquettes pour leur montrer ce que je voulais, mais ce n'est plus vraiment la peine, maintenant. Les gens partent directement de mes croquis et je me contente de surveiller les différentes étapes de la mise au point. Il arrive que certains détails de ce que j'avais prévu ne marchent pas, et qu'il faille les repenser pour les faire autrement, et il n'est pas rare que je sois amené à revoir certains traits de la physionomie ou de la morphologie de mes personnages afin de surmonter des problèmes techniques, mais c'est la raison pour laquelle je n'aime pas être trop précis au niveau de l'esquisse ; je préfère rester un peu dans le vague, de sorte qu'on n'ait pas de mal à mécaniser les créatures telles qu'elles auront été mises au point en atelier. A



Jim Henson a consacré plus de deux ans à la conception de « Labyrinthe », mêlant les données classiques du conte de fées et des touches typiquement contemporaines.





Sarah (J. Connely) est une adolescente romantique, éprise d'aventures et de magie. Comme beaucoup de filles de son âge, elle se sent à l'étroit dans

partir du moment où on a arrêté son choix sur les créatures qui seront fabriquées, il faut beaucoup de temps pour les construire, les mettre en forme. Le modelage est une étape très importante dans la « vie » du personnage, c'est ce qui lui donnera son caractère. C'est pour cela que nous en réalisons une vue en perspective, avec l'aide du modeleur. Je recherche toujours à rendre perceptible l'esprit du personnage au travers de son aspect extérieur. »

Hoggle, le nain...

Le mécanisme complexe conçu afin d'animer le visage du nain, Hoggle, était aussi compact que versatile : « Il n'y avait pas moins de 18 moteurs télécommandés dans sa tête », commente Henson, émerveillé. « Au départ, je croyais que nous pourrions nous contenter d'une tête commandée à distance et d'une autre plus sophistiquée, animée par des câbles, pour les gros plans, mais nous nous sommes rendus compte que nous pouvions obtenir toutes les expressions dont nous avions besoin au moyen de la tête télécommandée par radio. Il n'y a pas si longtemps, des mimiques aussi compliquées auraient presque toujours été obtenues au moyen des commandes par câbles, mais nous avons décidé de nous rabattre sur la télé-commande qui nous permettait de faire beaucoup de choses avec le personnage, plus librement : ainsi, il pouvait se déplacer sur le plateau, devant les caméras. »

L'actrice qui incarne Hoggle dans le film est une naine : Shari Weiser, dont la taille réduite n'alla pas sans poser quelques problèmes lorsqu'il s'agit de manipuler les mains hypertrophiées du personnage : « Nous tenions à ce que Hoggle ait de grosses mains viriles, calleuses » raconte Henson. « Elle devait être dotée de doigts mécaniques, mais Shari a de toutes petites mains, qui remplissaient tout juste la paume de celles du personnage, et elle devait remuer les doigts pour faire bouger ceux de Hoggle. Il nous a fallu un certain temps pour mettre le système au point, et lorsque nous avons enfin obtenu le résultat escompté, nous dûmes nous rendre à l'évidence : elle n'avait pas, dans les doigts, la force requise pour pouvoir, par exemple, ramasser un objet, de sorte que chaque fois qu'elle était censée tenir quelque chose, nous avons dû faire appel à une autre main fixe, tenant l'objet. »

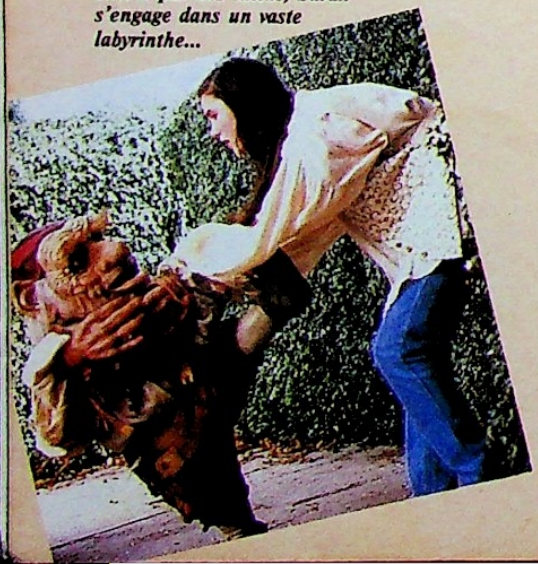
Hoggle pose d'autres problèmes techniques, essentiellement issus du fait qu'il était doté d'un système de vision vidéo, perfectionnement déjà utilisé par Henson pour sa série des **Fraggle Rock**. Le dispositif en question consiste en un moniteur vidéo intégré dans le costume et en une caméra qui filme le point de vue précis du personnage, de sorte que l'acteur qui se trouve à l'intérieur puisse voir exactement ce que le personnage qu'il incarne est censé regarder. « Dès le début des prises de vues, nous nous sommes rendus compte que la vision vidéo de Hoggle n'était pas au point. Nous n'avons mis que quelques jours à nous en apercevoir, et pour finir, l'actrice regardait par la bouche du personnage lors du tournage ! » Le plus ironique, c'est que le système vidéo intégré au costume de Ludo, qui faisait appel à deux moniteurs vidéo, l'un montrant le point de vue du personnage, l'autre cadrant le plan tel qu'il devait être tourné, ce dispositif plus complexe, donc, donna toute satisfaction.

Pour porter à l'écran un film comme **Labyrinth**, il faut littéralement des tonnes de matériel, et pourtant pour Henson, la technologie n'est pas une fin en soi ; ce n'est qu'un instrument. « Je considère toutes les performances techniques que nous pouvons accomplir comme destinées, avant toute chose, à l'obtention du meilleur résultat possible » commente Henson. « Même l'équipement vidéo n'a de signification que lorsqu'il s'agit d'aider l'animateur à fournir la meilleur prestation en son pouvoir et à en tirer le meilleur parti possible dans les trois dimensions. Ce n'est que de l'interprétation ! Il faut évidemment disposer d'un interprète talentueux au départ, mais le reste n'est que de la sauce et une cerise sur le gâteau. Enfin, peut-être pas les deux en même temps ! » conclut-il en riant.



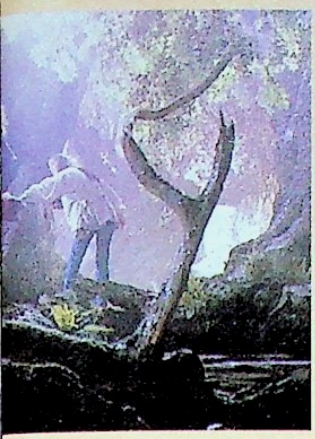
Un dédale sans fin dont chaque recoin abrite des créatures parfois terrifiantes.

Pour sauver son jeune frère, Toby, enlevé par des lutins, Sarah s'engage dans un vaste labyrinthe...



Un arsenal de caméras et moniteurs vidéo

C'est précisément parce que le jeu, l'interprétation, des manipulateurs revêt une telle importance dans la réussite de ses films qu'Henson s'entoure d'un tel arsenal de caméras et de moniteurs vidéo. « Le travail du moniteur vidéo est essentiel pour nous », souligne Henson. « Il n'y aurait pour ainsi dire pas de jeu si nous ne disposions pas de l'écran vidéo. La façon dont nous animons les Muppets nous a toujours obligés à recourir à cette technique. De tous temps, pour tous nos films, nous avons eu recours à ce système vidéo « réflexe », non pas tant pour nous permettre de repasser la bande après coup que pour nous donner le moyen de voir ce qu'on est en train de faire, au moment où on le fait. Cela dit, nous utilisons la vidéo à





sa famille, et tente de s'en évader en lisant des contes fantastiques. Son favori, « Le labyrinthe », lui ouvre, une nuit, les portes d'un autre monde...



toutes sortes de fins, et notamment en lieu et place de repères de continuité. Cela nous permet de raccorder avec le plan précédent, en ce qui concerne la rapidité des mouvements, en particulier. Et puis, comme on voit tout, on n'a plus à se demander de quelle main le personnage tenait le crayon, et ainsi de suite. On peut aussi en profiter pour faire des essais de cadrage et s'assurer que tel gros plan peut succéder sans problème à un plan large, question qu'on se pose souvent. Il nous est arrivé à plusieurs reprises de travailler avec une douzaine de moniteurs en même temps, et d'utiliser par-dessus le marché une caméra vidéo distincte rien que pour prendre un très gros plan d'un personnage, afin de vérifier le mouvement d'une lèvre ou d'un œil, par exemple. Ce sont des détails critiques, et nous sommes perpétuellement à la recherche de la perfection. »

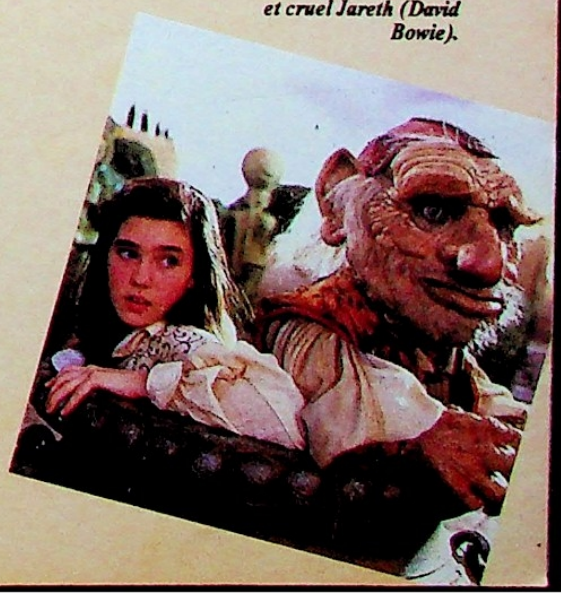
La réalisation d'un film de l'ampleur de **Labyrinth** aurait été une tâche encore plus complexe pour Henson, sans l'aide de son fils, Brian, qui soulagea grandement son père en assurant la coordination et la supervision des animateurs. Mais il devait en outre, à la grande surprise de Jim, prêter sa voix à Hoggle ! « Au fur et à mesure de l'avancement des travaux, la voix de Brian s'est affirmée, précisée, et il a parfaitement réussi à saisir le personnage. J'aime bien que l'animateur accompagne son interprétation de la voix ; cela permet d'obtenir un jeu en rapport avec les paroles, même si, la plupart du temps, on change de voix par la suite. Je m'étais probablement dit, en cours de tournage, que nous ferions de même avec Hoggle, mais pour finir, nous lui avons conservé sa voix. Nous l'avons juste un peu modifiée pour la version définitive, en la passant à l'harmoniseur et en faisant un peu tomber les aigus, ce qui lui donne une sonorité plus en rapport, à mon avis, avec la taille du personnage. Non seulement il a donné sa voix à Hoggle, mais encore il a dirigé les marionnettistes comme un chef d'orchestre ou un véritable directeur d'acteurs, puisque c'est lui qui distribuait les rôles, qui mettait tout le monde en place et qui harmonisait les manœuvres. C'est un drôle de travail que de veiller à ce que chacun soit bien à sa place et de commander une troupe d'interprètes aussi particuliers que ceux-là. Cela représente un travail à temps complet, et vous imaginez le soulagement du réalisateur qui n'a pas à s'en occuper », conclut Henson.

La construction des décors.

Les nombreux décors du film devaient eux aussi poser des problèmes très particuliers. L'un des « extérieurs » les plus complexes représente un vaste étang de peinture en ébullition permanente, connu sous le nom de Bog of Stench — « Le Marais de la Puanteur ». « Le Marais de la Puanteur *Eternelle* » précise Henson, « parce qu'il suffisait d'y mettre un pied pour sentir mauvais pendant le restant de ses jours ! Je vous laisse imaginer les odeurs, et je ne parle pas des bruits évocateurs... C'est George Gibbs, responsable des effets spéciaux, qui l'avait conçu en fonction des séquences qui devaient être tournées dedans et qui mettaient en œuvre des effets spéciaux. A un moment donné, Ludo appelle les pierres et les rochers qui montent à la surface de l'eau afin de permettre aux personnages de passer à pied sec. Il fallait donc que le « Bog » fasse au moins un mètre cinquante ou un mètre quatre-vingt de profondeur, pour que des masses de cette importance puissent en surgir. Et puis l'eau du marécage était pleine de peinture ; nous en avions sur toutes nos chemises, et ça ne voulait pas partir... L'un des personnages, appelé Didymous, bondissait de pierre en pierre sur le dos d'un chien. Ce n'était pas une petite affaire, parce que si le chien glissait — vous imaginez que la surface des roches était légèrement glissante — nous nous retrouvions avec un chien couvert de peinture marron-verdâtre, indélibile de surcroît, sur les bras ! Il a donc fallu l'amarrer avec un câble de sécurité, tout comme Ludo, d'ailleurs. Pour finir, nous avons confectionné un petit pantalon pour le chien, un pantalon en fourrure, et il a tourné la scène avec ses jambes de pantalon fourrées et des bottines, parce que nous nous sommes dit que, s'il tombait, nous pourrions toujours le rattraper, mais qu'il s'enfoncerait probablement d'une quinzaine de centimètres dans le magma. »

Le film exigeait aussi la construction d'une cascade : à un moment donné, en effet, l'actrice Jennifer Connelly, qui incarne l'adolescente Sarah, est avalée par la Cheminée des Mains. Ce décor fut construit par George Gibbs, dont le plus gros problème consista, apparemment, à y placer une quantité suffisante de mains pour qu'elle soit crédible : « L'idée était que Sarah tombait dans le puits, et des mains sortaient des parois, se tendaient vers elle » raconte Henson. « Nous avions fait appel à soixante-quinze figurants en plus de nos douze animateurs, et les parois du tuyau ont été garnies de plusieurs centaines de mains en caoutchouc. Tout le monde s'est mis en place, mais

... qui la mène au palais du ravisseur, le séduisant et cruel Jareth (David Bowie).



en examinant le résultat, j'ai eu l'impression qu'il s'en fallait encore de plusieurs centaines de mains pour obtenir l'effet voulu. C'est ce que j'ai dit à George, qui a légèrement blêmi, mais quelques jours plus tard, c'était au point. C'était un système un peu compliqué : Jennifer était maintenue par un harnais suspendu à un bras placé perpendiculairement dans son dos et la caméra suivait la chute en la prenant de face. Nous avons tourné sur le plateau de **La Guerre des étoiles**, qui est assez vaste, et Jenny se trouvait tout en haut, dans son harnais, ce qui n'était pas une position très confortable. Elle était debout dans le vide, et il y avait de quoi avoir une peur de tous les diables, mais c'est de la graine de parachutiste ! Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'elle n'aime pas beaucoup le vide, mais elle n'a pas émis la moindre plainte. Lorsque nous avons choisi l'interprète du personnage de Sarah, je ne m'étais pas rendu compte de la quantité de plans tournés dans des situations périlleuses et qui exigeaient presque des qualités de cascadeur. En fin de compte, nous avons eu de la chance, parce que Jennifer a le goût du risque, et elle s'en est très bien sortie. »

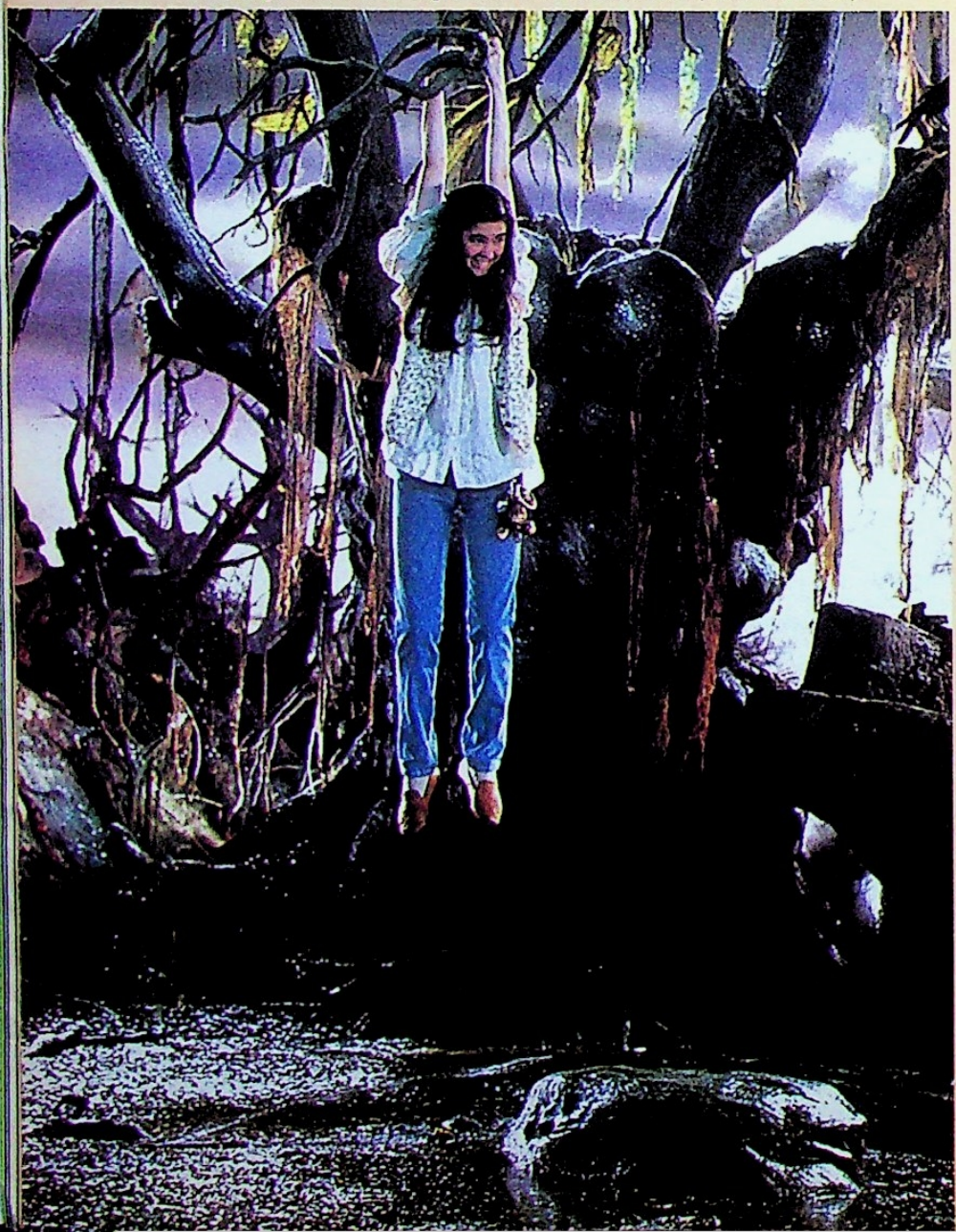
Parmi les autres décors de **Labyrinth** reconstitués sur le plateau de **La Guerre des étoiles**, citons encore le village des nains, dessiné par Elliot Scott, et dont la construction devait faire appel à des « trucs » inédits destinés à le faire paraître plus vaste qu'il n'était en réalité : « Scott a pris des libertés avec la perspective forcée », nous confie Henson. « En fait, les maisons au bout des rues sont plus petites que les autres. Même dans le labyrinthe proprement dit, il a souvent fait appel à la perspective forcée pour éloigner les derniers plans.

Un conte de fées qui tourne mal

Le décor de la ville est un des plus beaux qu'il m'ait jamais été donné de voir. C'est Scott qui a lui-même dessiné chacune des petites maisons qui donnent une impression de conte de fées qui aurait mal tourné. Elles sont à la fois merveilleusement anciennes et quelque peu asymétriques, tout en évoquant vaguement le moyen-âge. Nous les avons filmées sous toutes les coutures, et nous y avons pris un très grand plaisir. Scott est un tellement bon décorateur, et il connaît si bien son métier... »

Henson a atteint son but, et on peut dire que la séquence de l'intérieur du château du Roi des Nains restera dans l'histoire du cinéma fantastique. Les problèmes logistiques posés par cette scène devaient être très complexes, et à un moment donné, Henson se demanda s'il fallait ou non faire appel aux miroirs pour obtenir l'effet voulu. « Nous nous sommes posés la question, et je crois que, pour finir, nous avons fixé un miroir par terre, sur le sol du décor, mais que nous ne nous en sommes pas servi », explique Henson. « Nous avions construit un vaste décor qui se ramenait en quelque sorte à une boîte ouverte sur un côté, ce qui nous permettait de le filmer sous tous les angles. Nous pouvions en obtenir quantité de points de vue différents, et en faisant pivoter la caméra, nous en obtenions encore bien d'autres. Nous avons fait appel à Michael White et Terry Ackland-Snow, les directeurs artistiques, pour nous aider à résoudre certains problèmes posés par l'utilisation des mattes. S'il y avait un problème qui relevait de leur compétence, c'était bien de nous dire ce qu'il fallait filmer comme matte si l'on voulait voir David marcher la tête en bas derrière Jenny. Il nous est arrivé de faire pivoter la caméra, de la placer horizontalement, voire la tête en bas, et d'obtenir un effet double en faisant appel à un cascadeur pour doubler David dans un harnais qui lui permettait de faire un looping complet, de sorte que, partant la tête en bas, il se retrouvait debout sur ses deux pieds. Ce n'était pas très compliqué, mais une fois monté, ça fait beaucoup d'effet. »

Sarah, suspendue dans les inquiétants décors d'Elliot Scott (« Indiana Jones »).



Des effets spéciaux étonnants

Autre truc simple mais efficace mettant en œuvre le personnage de David Bowie : son habileté apparente à jongler avec plusieurs boules de cristal à la fois. « J'ai essayé de filmer le plus grand nombre d'effets spéciaux possible en direct, devant la caméra », nous confie Henson. « Je connaissais depuis des années un jongleur appelé Michael Moschun, qui avait tout un numéro avec des boules de cristal. En préparant le film, je me suis dit tout à coup que ce serait bien de faire manipuler une boule de cristal à David, et j'ai trouvé toutes sortes de moyens de faire appel à Michael. Par exemple, en le faisant s'accroupir derrière David, dans son dos, et passer un bras par la manche du costume de David, de sorte que la main que l'on voit n'est pas celle de David, mais celle de Michael, qui est vraiment incroyable : quand on pense qu'il n'y voyait rien et qu'il devait se contenter de sentir la boule de cristal ! Nous avons aussi pris quelques plans dans



Jennifer Connely et David Bowie, qui a également écrit pour « Labyrinthe » cinq chansons, alternativement romantiques et exubérantes.

lesquels on voit Michael avec la perruque de David... mais de dos, de sorte qu'on ne se doute de rien. Ceci lui permettait en attendant d'utiliser ses deux mains. »

On dénombre une quantité tout aussi insoupçonnable, mais extrêmement impressionnante, d'effets spéciaux mettant en œuvre des modèles réduits, et notamment une maquette de labyrinthe au lever du soleil, alors qu'il se fond dans le décor peint, et une version en réduction de la maison de Sarah destinée au plan de la fin. « Le film se termine sur une réception dans la chambre de Sarah », nous raconte Henson, « et un ultime travelling arrière part de la chambre jusqu'à la lune, dans le ciel, en passant évidemment par une vue de la maison. Nous avons tourné un plan de la fête, qui est projeté, à l'aide d'un projecteur 16 mm, sur la fenêtre de la chambre de Sarah, puis la caméra suit une chouette qui s'envole de son perchoir, à côté de la fenêtre, vient vers la caméra puis monte vers la lune. La chouette a été filmée isolément : c'est une maquette radio-guidée, dont les images ont été par la suite intégrées au reste de la scène. Le résultat est fantastique, grâce au clair de lune. »

On trouve une autre chouette dans la séquence d'ouverture de **Labyrinth**. Celle-ci est l'œuvre de la Digital Productions, et, tout comme les effets spatiaux de **Starfighter**, d'ailleurs également signés par cette firme, elle est le fruit de l'animation assistée par ordinateur : « Ils ont fait un travail magnifique. Ils ont pris l'image d'une chouette blanche et ils l'ont animée, » déclare Henson. « C'est une technique fascinante. Chacune des plumes de la chouette, et on en dénombre une quarantaine, est animée séparément. La stylisation du vol est déjà superbe. La chouette passe le long d'une paroi tapissée de miroirs noirs, et on voit son reflet dans les glaces noires. C'est remarquable. »

L'un des éléments les plus élaborés de **Labyrinth** est néanmoins son scénario, un scénario aux multiples facettes que l'on doit à Terry Jones, lequel s'est inspiré d'une histoire de Henson. Celui-ci révèle d'ailleurs par ce biais un aspect insoupçonné de sa personnalité : « Pour moi, un film doit parler de quelque chose et ne pas perdre le contact avec la réalité de la vie », devait nous confier le réalisateur. « L'histoire de ce film est celle d'une jeune fille qui grandit, mais ce n'est pas tellement ça qui compte dans le film, encore que nous y ayions songé lors de sa préparation. L'essentiel, c'est qu'on est responsable de sa vie, ce dont beaucoup d'enfants, et même des adultes, ne prennent pas conscience. Ils ne se rendent pas compte que c'est eux qui font leur vie, quelle qu'elle soit, et que personne d'autre ne peut la faire à leur place. L'une des expressions préférées de Sarah, dans le film, est : « Ce n'est pas juste ! » Ce qui revient à dire que c'est la faute de quelqu'un d'autre ! »

Le plus dur est passé, en ce qui concerne Henson et Brian Froud. Il ne reste plus maintenant que **Labyrinth**, un film fantastique distrayant et d'une qualité technique supérieure. En dépit des années de dur labeur, parfois frustrant, les deux magiciens pourraient bien se retrouver complices d'un projet télévisé, tandis que Froud met au point, de son côté, un film d'animation... □■

Cet article, précédemment paru dans le numéro d'août 85 de American Cinematographer, est ici reproduit avec l'aimable autorisation de l'éditeur.

NEW-YORK CONNEC



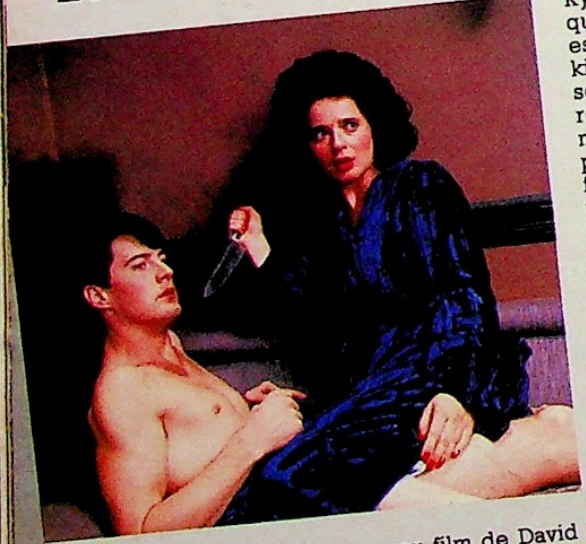
Francis Ford Coppola n'avait pas eu un hit depuis bien longtemps. Cette année, il fait un retour en « beauté » (la star du film est Kathleen Turner !), avec une comédie fantastique intitulée *Peggy Sue Got Married*. Le film décrit l'histoire d'une femme mûre qui, lors d'un bal réunissant ses anciens camarades de classe, s'évanouit et se trouve transportée dans le passé. Maintenant qu'elle connaît l'issue de son mariage, par exemple, et qu'elle a la possibilité de changer l'avenir qu'elle a déjà vécu, va-t-elle donner à son existence une autre voie ? *Peggy Sue...* est un film plein de charme, qui n'est pas sans évoquer *Retour vers le futur*. Notons cependant que le scénario de *Peggy Sue...* était déjà terminé avant que celui de *Retour vers le futur* n'est été mis sur papier ! C'est sur la musique voluptueuse de John Barry que se déroule ce conte fantastique posant la question classique : si c'était à refaire, commettrions-nous les mêmes erreurs ?

Le nouveau film de Wes Craven, *Deadly Friend* (1), est différent de ses œuvres précédentes, bien que les scènes-choc et sanglantes soient toujours au rendez-vous. Un jeune génie arrive dans une petite ville des U.S.A. Son meilleur ami : un robot qu'il a construit lui-même et qu'il appelle Bee Bee. Qu'arrive-t-il lorsque la voisine détruit le robot et que la petite amie du héros est tuée par son père, ivre mort ? Eh bien, rien de plus simple : notre génie implante la cellule centrale du robot dans le cerveau de la jeune fille. Celle-ci devient alors une arme dangereuse qui sème peur et destruction dans le voisinage jadis bien calme... *Deadly Friend* a le défaut d'avoir un scénario relativement niais. C'est Warner-Bros cette fois, pas New Line, qui distribue le film en essayant de le faire passer, aux USA, pour un film à la *Nightmare on Elm Street*, en organisant notamment dans les cinémas un concours de cris pouvant vous faire gagner une entrée gratuite ! Il y a dans *Deadly Friend* deux scènes particulièrement spectaculaires qui valent le déplacement ! La scène finale, quant à elle, et comme la règle le veut malheureusement dans tous les films du genre, semblerait suggérer que les producteurs aient déjà une suite prévue dans leurs tiroirs...

(1) Voir entretien avec Wes Craven dans notre précédent numéro.

BLUE VELVET

Le film-scandale !



Blue Velvet, le nouveau film de David Lynch, dont le style cette fois se rapproche davantage du terrifiant et déroutant **Eraserhead** que d'**Eléphant Man** et **Dune**, est l'histoire d'un jeune garçon qui, un jour, trouve par hasard une oreille humaine dans un champ ! Malgré les avertissements de la police, il décide de mener sa propre enquête avec l'aide de la fille du commissaire. Il découvre alors un monde de perversités sexuelles et de violence sans limite. Plus que l'histoire, ce sont les personnages qui rendent **Blue Velvet** provocateur et unique en son genre. Kyle MacLachlan, le héros de **Dune**, qui interprète le rôle du jeune garçon, est en fait un voyeur au sens hitchcockien du terme, tandis qu'Isabella Rossellini, incarne une chanteuse de cabaret dont le mari et le fils ont été kidnappés par un pervers (Dennis Hopper), et qui, pour assurer la survie de sa famille, cède aux jeux sado-masochistes du maître-chanteur. **Blue Velvet** fait peur mais aussi possède un charme caché et voluptueux. En tout cas, le film soulève à New York la plus grande des controverses surtout à cause des scènes de nudité, toujours accompagnées de violence et d'un dialogue cru. Selon Rex Reed, le critique n° 1 des USA « **Blue Velvet** est un film pour ceux qui aiment renifler des chaussettes sales ! ». En fait, le film est tout à fait original, bien que peu cohérent. Lynch aime les défis et choquer son public. Il est gagnant sur ce plan quoique l'on puisse dire ! Les réactions de la salle lors de la « première » furent plutôt partagées. Plusieurs spectateurs, dont une femme enceinte, ont quitté la projection au milieu du film alors que d'autres se sont levés à la fin en criant au chef-d'œuvre !

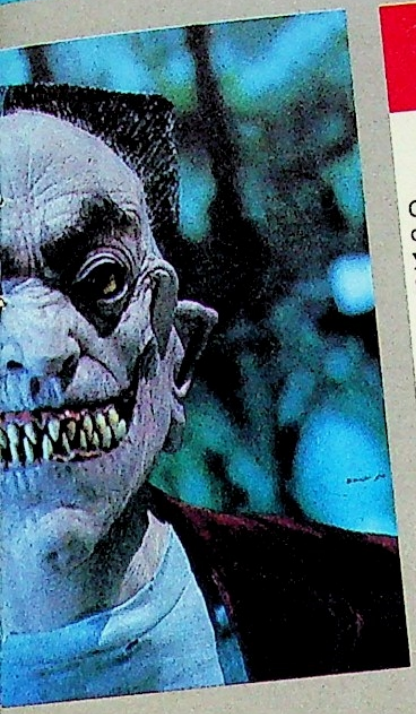
STREET

Dans les bas-fonds

L'industrie du cinéma indépendant joue un très grand rôle aux USA. Soit parce qu'ils ont du talent ou de l'argent (rarement les deux à la fois), énormément de jeunes décident de réaliser un long métrage (souvent d'horreur) avec le risque de ne jamais trouver un distributeur. C'est ainsi que Roy Frumkes, professeur de cinéma à New York, a décidé de produire un film intitulé **Street Trash** avec derrière la caméra un réalisateur de sa classe, âgé de 21 ans : Jim Muro. Ce dernier avait réalisé un court-métrage sur lequel Frumkes a basé l'idée de départ de **Street Trash**. L'action se passe dans les bidonvilles, royaume des clochards, situés au Nord Est de Manhattan. Les clochards s'arrachent le territoire, les femmes, et



CTION par Laurent Bouzereau



TRASH

de Manhattan...

une boisson appelée « Viper », qui ne coûte qu'un dollar, et pour cause : celle-ci a pour effet de vous dissoudre instantanément ! Les effets spéciaux sont surprenants et furent réalisés par la même équipe qui avait signé ceux de **Spookies**, lauréat du prix « Délirium » au dernier Festival de Paris. L'histoire est sexiste, raciste, grotesque, vulgaire, de mauvais goût... mais selon le producteur, c'était l'effet recherché ! Dans ce cas, alors, félicitations ! Selon certains distributeurs qui semblent s'arracher le film, **Street Trash** est un héritage direct de **New York 1997**, **Indiana Jones**, **Mad Max** et **Repo Man**, et pourrait bien devenir un « film-culte » au même titre que **The Rocky Horror Picture Show**.



MY DEMON LOVER

Le monstre sexuel !

Central Park, cœur de Manhattan est décidément peu fréquentable le soir : il y a quelques jours, une jeune femme a été retrouvée assassinée derrière le Metropolitan Museum (où De Palma a filmé **Dressed to Kill**) et les vendeurs de drogue vous attendent à tous les tournants. Cependant, ce soir, près d'un château (Belveder Castle), situé en bordure du parc et entouré d'un étang, c'est la fiction qui dépasse la réalité : en effet, le jeune metteur-en-scène Charles Loventhal, 28 ans, tourne son nouveau film **My Demon Lover**.

Le film est produit par SHO Films et New Line (voire E.F. n° 70, p. 30) et raconte l'histoire d'un jeune homme qui a été maudit par une bohémienne : chaque fois qu'il éprouve un désir sexuel, il se transforme en monstre ! Bien entendu, cela ne convient vraiment pas à sa petite amie, laquelle commence à croire qu'il est également responsable d'une série de meurtres atroces. Mais l'habit ne fait pas le monstre et un retournement de situation inattendu achève cette démoniaque histoire d'amour...

Le ciel est orageux ; quelle ambiance parfaite ! Deux assistants sont dans l'étang afin de dissimuler sous l'eau une planche sur laquelle le monstre va se déplacer pour confirmer ses étranges pouvoirs. C'est Carl Fullerton (**Altered States**) qui est responsable des maquillages... frissons garantis ! La star du film est le jeune acteur Scott Valentine.

Le réalisateur, Charles Loventhal, a commencé sa carrière au collège de cinéma de Sarah Lawrence. C'est Brian De Palma qui lui a donné sa première chance lorsque ce dernier réalisa **Home Movies** avec un groupe d'étudiants. **My Demon Lover** est le second film de Loventhal. Son premier film était une comédie dont le titre, **The First Time**, était de circonstance :

« **My Demon Lover** est plus qu'un film d'horreur » déclare Loventhal, « c'est une comédie et une histoire d'amour. Habituellement, je préfère travailler sur mes propres scénarios, mais **Demon Lover** était tellement original que je n'ai pas pu résister ! »

Cependant **My Demon Lover** représente un véritable défi pour lui : « Le plus dur pour moi va être de réaliser le film en un temps record de 40 jours. J'ai dû aussi m'adapter au départ aux longues heures de maquillage que doivent subir deux des acteurs. Il m'arrive parfois de perdre patience malgré les efforts de Carl Fullerton et John Caglione chargés des maquillages ».

Après ce soir, l'équipe du film part pour Los Angeles où tous les effets spéciaux vont être réalisés. Une « affaire » à suivre de près...

AN AMERICAN TAIL

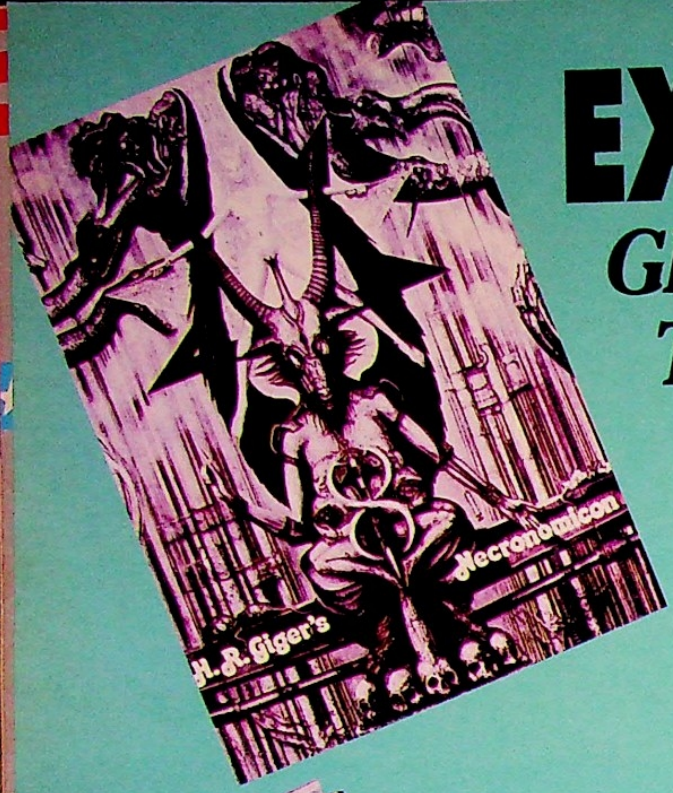
Spielberg plus fort que Disney ?



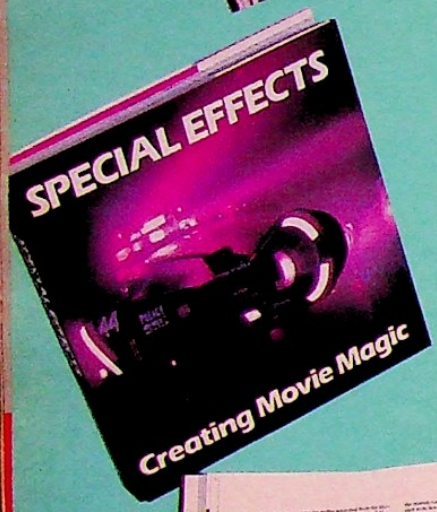
An American Tail fut l'événement du mois dernier à New York. C'est le premier dessin animé produit par Steven Spielberg. Le film est réalisé par Don Bluth, le magicien qui nous avait apporté **Le secret de Nihm**, et raconte les mésaventures d'une souris qui est séparée de sa famille lors de leur voyage vers « la terre promise » : les U.S.A. ! L'action se déroule en 1885 à New York, et c'est à tous les tournants de rue que le jeune héros va vivre de multiples périls. Deux cents artistes et techniciens ont collaboré à ce film sur une période qui dépasse deux ans. Spielberg avait toujours souhaité faire un film d'animation, mais il s'est vraiment trouvé motivé lorsqu'il a vu **Brisby et le secret de Nihm**. La musique est signée James Horner, et Dom DeLuise et Madeline Kahn ont prêté leur voix à ce nouveau défi animé lancé par Spielberg.

EXCEPTIONNEL!

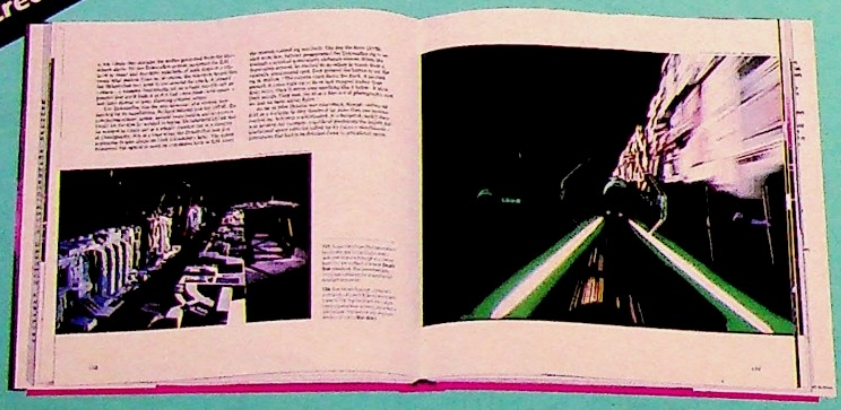
GIGER DANS TOUS SES ÉTATS







UN LIVRE CADEAU
LE PAVÉ
DES EFFETS SPÉCIAUX :



LE NECRONOMICON
Giger illustre les thèmes fantastiques de Lovecraft. Posters, costumes de théâtre et paysages pour "Dune". La bio-mécanique gigerienne à son sommet dans cet album **longtemps introuvable.**
29,5 × 42 cm.
82 pages couleur dont un dépliant.
Broché. 375 F.
Texte en allemand.

LE NECRONOMICON II
GIGER'S ALIEN
sont de nouveau disponibles **en quantités limitées.**

SPÉCIAL EFFECTS, par Christopher Finch.
Le plus beau et le plus complet des livres consacrés à la magie des effets spéciaux. Des centaines de photos de tournage.
Pour tout savoir en 252 pages couleur sur les travelling matte, les maquettes de "Rencontres du 3e type" et de "Star Wars", les décors et les effets visuels de "Blade Runner" et le showscan.
Un livre de 2 kilos ! Format 26,5 × 26,5 cm.
Relié toile rouge sous jaquette couleur.
Emballage solide. Texte en anglais . . . . 660 F.

BON DE COMMANDE à retourner à **I.MEDIA** - 69, rue de la Tombe-Issoire 75014 PARIS.
Veuillez m'expédier :

☐ GIGER NECRONOMICON I . . . 375,00 F ☐ GIGER NECRONOMICON II . . . 375,00 F
☐ GIGER'S ALIEN . . . . . 160,00 F ☐ SPECIAL EFFECTS . . . . . 660,00 F

TOTAL ☐ + port et emballage 15 F × livre ☐ TOTAL ☐
Que je règle par chèque à l'ordre d'I.MEDIA

NOM . . . . . **Prénom** . . . . .
RUE . . . . .
CODE POTAL . . . . . **VILLE** . . . . .
Pour l'étranger, mandat international uniquement

RATBOY

U.S.A. 1986. Un film de Sondra Locke ● **Scénario :** Rob Thompson ● **Directeur de la photographie :** Bruce Surtees ● **Montage :** Joel Cox ● **Musique :** Lennie Niehaus ● **Décors :** Edward Carfagno ● **Ratboy créé par :** Rick Baker ● **Production :** Malpaso ● **Distributeur :** Warner-Columbia ● **Durée :** 110 min ● **Sortie :** le 13 novembre 1986 à Paris.

INTERPRÈTES : Sondra Locke (Nikki Morrison), Robert Townsend (Manny), Larry Hankin (Jewell), Sharon Baird (Ratboy), Gerrit Graham (Billy Morrison), Louie Anderson (Omer Morrison, Christopher Hewett).

L'HISTOIRE : « Dans les collines au-dessus de Los Angeles, on raconte que, la nuit, un enfant-rat visite les décharges publiques, effrayant les promeneurs et les couples d'amoureux... »

L'ÉCRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Sondra Locke, qui signe ici sa première réalisation, a débuté à l'écran dans *Le cœur est un chasseur solitaire* (1968) et a interprété, depuis, les rôles les plus divers. Comédienne accomplie, son physique fragile et racé dissimule un solide tempérament. Son jeu se prête aux registres les plus contrastés, de la comédie burlesque au film noir (*Death Game*, 1977). Ses héroïnes, tour à tour agressives et charmeuses, acides ou égarées, échappent aux stéréotypes traditionnels. En tournant *Ratboy*, Sondra Locke concrétisait un projet longuement mûri : « Je voulais depuis plusieurs années m'essayer à la mise en scène, car je me suis toujours intéressée à la création cinématographique dans son ensemble. Sur le plateau, j'observais avec une extrême attention le travail de chacun, du cadreur aux machinistes, des électriciens aux responsables des effets spéciaux. J'ai étudié la prise de vues et j'ai passé des dizaines d'heures en salle de montage... La réalisation de *Ratboy* a représenté pour moi un travail considérable, parce que je jouais également le rôle principal. Mais j'aime les gageures, et celle-ci s'est avérée particulièrement stimulante. Un acteur ne fonctionne bien que sur un rôle qui l'inspire. Un réalisateur est encore plus tributaire de la qualité du scénario. Celui de *Ratboy* m'a amusée et émue, m'a fait alternativement rire et pleurer. Je puis seulement espérer que le film aura le même effet sur le spectateur... » Sondra Locke est née à Shelbyville dans le Tennessee. A 20 ans, elle décroche le rôle de Mick, l'adolescente fragile du *Cœur est un chasseur solitaire*, et obtient avec celui-ci une nomination à l'Oscar. Elle connaît son premier grand succès au box-office avec *Willard*, et tourne notamment avec Robert Shaw et Richard Dreyfuss, avant de devenir l'interprète attitrée de Clint Eastwood. De 1976 à 1983, elle tournera à 6 reprises avec lui, s'essayant à une multitude de personnages. Elle incarnera ainsi successivement une jeune pionnière de l'Ouest, une prostituée au punch dévastateur *(L'épreuve de force)*, une chanteuse country au tempérament instable *(Doux, dur et dingue)*, une grande bourgeoise et une artiste homicide (*Sudden Impact*, 1983). Parallèlement, elle noue des liens suivis avec les collaborateurs réguliers de l'équipe Eastwood, qui la suivront sur le tournage de *Ratboy*. Elle a récemment tourné dans un épisode de la série fantastique de Spielberg, *« Amazing Stories »*, réalisé par Clint Eastwood.

Rick Baker a consacré 8 mois de travail à l'élaboration de « Ratboy », en collaboration étroite avec la comédienne Sharon Baird. Ses efforts et ceux de son associé, Greg Nelson, ont fait un « Ratboy » un personnage « humain », attachant et expressif. « Nous avons d'abord fait des croquis d'un vrai rat », explique-t-il, « puis tenté d'établir des corrélations morphologiques avec notre interprète. Nous avons élaboré des prototypes, partant sur une base purement fantaisiste pour nous rapprocher graduellement de la réalité. Sondra nous a soutenus tout au long de nos recherches. Elle avait une conception très précise du personnage et nous a mis, d'emblée, sur la bonne voie. Après avoir envisagé un système mécanique, qui s'avera trop complexe et inconfortable, j'ai suggéré un ensemble de procédés : maquillages faciaux, prothèses, implants, verres de contact. Lorsque Sondra eut approuvé ce concept, nous avons réalisé des moulages de la tête, des oreilles, de la bouche, des doigts et des orteils du « Ratboy ». Nous avons manufacturé des verres de contact spéciaux et conçu des ongles s'adaptant aux moulages des mains et des pieds. Nous avons conclu en réalisant des implants capillaires pour la face, les pieds et les mains. »

THE VINDICATOR

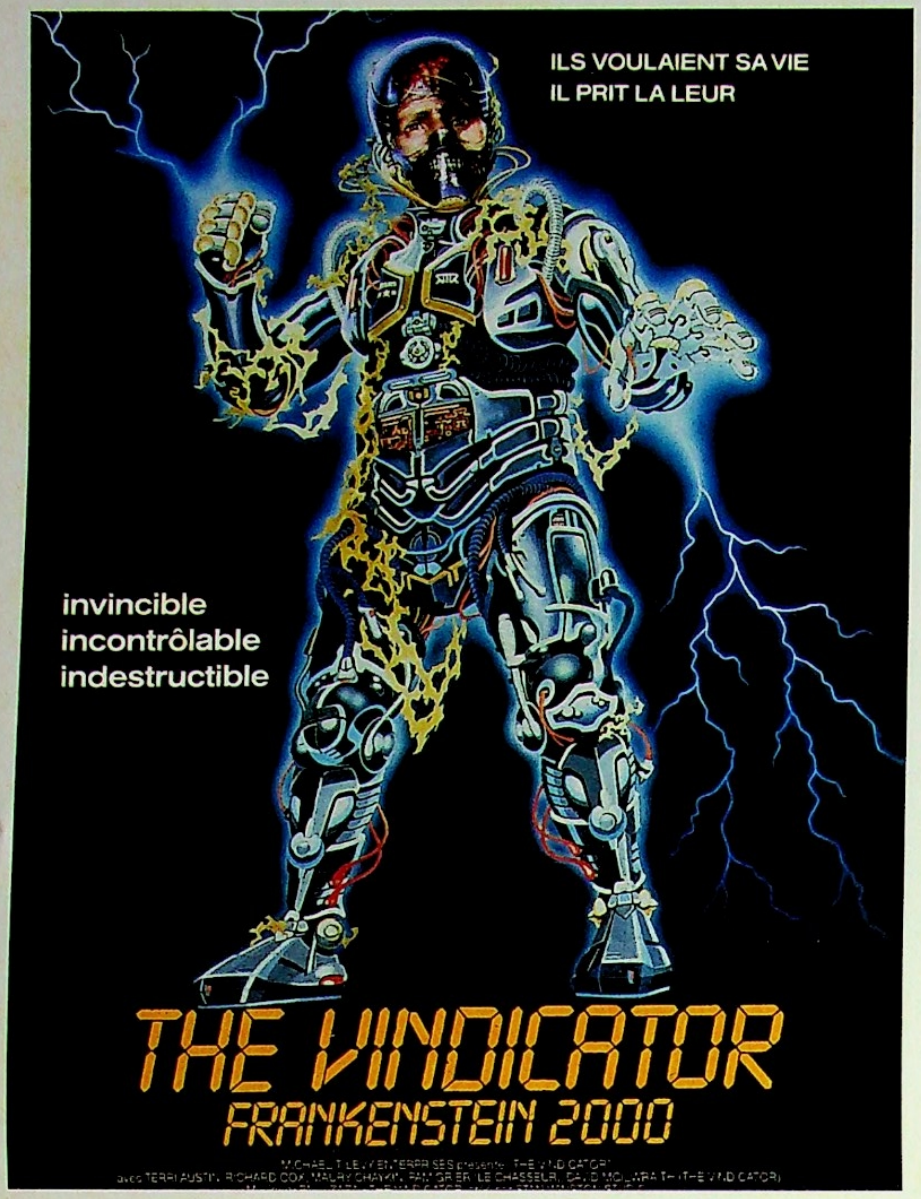
Canada 1985. Un film de Jean-Claude Lord ● **Scénario :** Edith Rey et David Preston ● **Directeur de la photographie :** René Verzier ● **Décors :** David Fisher ● **Montage :** Debra Karen, Michael Karen ● **Musique :** Paul Zaza ● **Effets spéciaux :** George Erschbamer, Bill Orr ● **« Frankenstein » conçu et créé par :** Stan Winston Studio ● **Producteurs :** Don Carmody, John Dunning ● **Distributeur :** Les Films Jacques Leitienne ● **Durée :** 88 min ● **Sortie :** le 19 novembre 1986 à Paris.

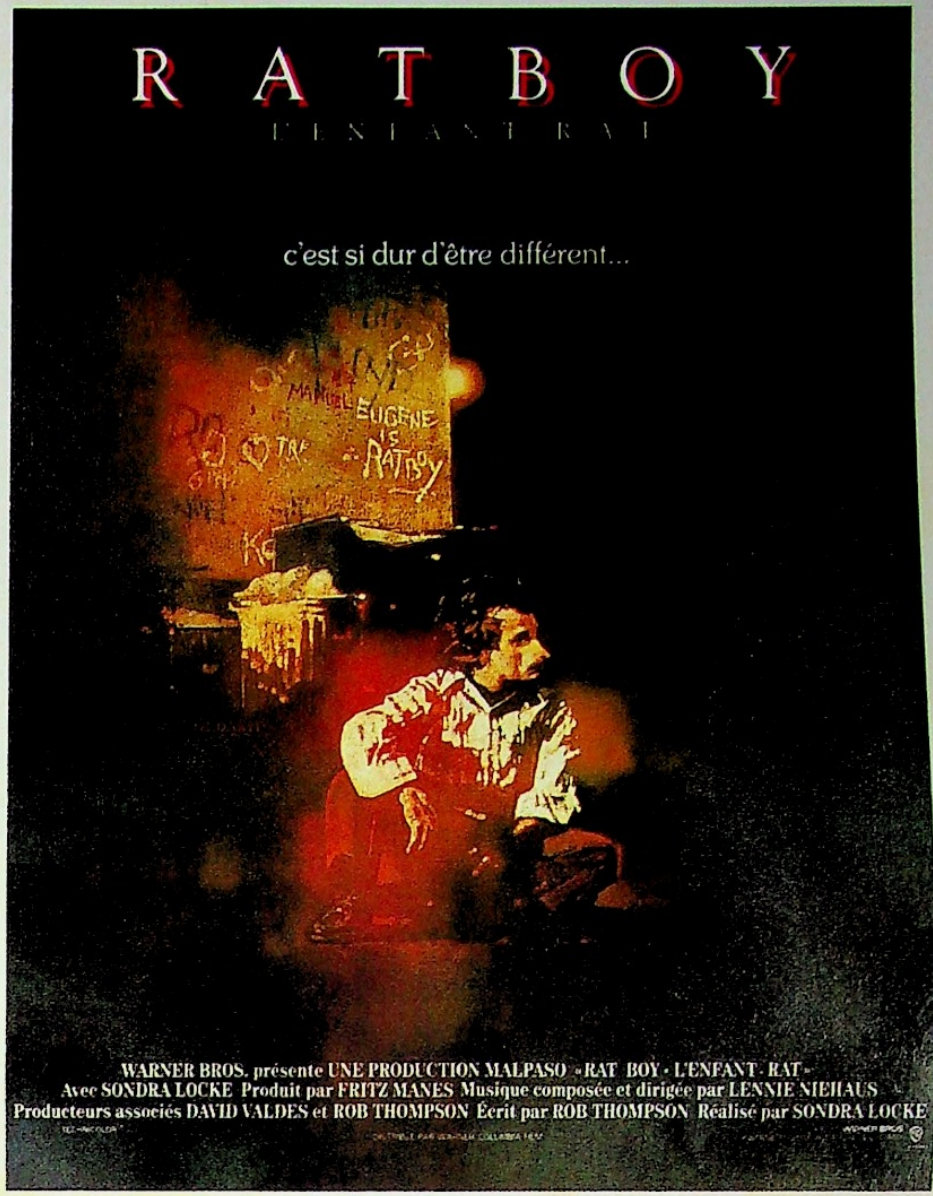
INTERPRÈTES : David McIlwraith (Carl Lehman), Terri Auston (Lauren Lehman), Richard Cox (Alex Whyte), Pam Grier (Hunter), Maury Chaykin (Burt Arthurs), Catherine Disher (Catherine), Stephen Mendel (Ian Massey), Micki Moore (Jan Scott), Larry Aubrey (Kurt Kessler), Lynda Mason Green (Gail Vernon), Denis Simpson (Joe Simpson).

L'HISTOIRE : « Dans les laboratoires d'A.R.C. (Aerospace Research Corp.), Carl Lehman, un jeune et brillant scientifique, est victime d'un terrible accident qui lui coûte la vie. Cet accident, conçu et organisé par Alex Whyte, un individu ambitieux et impitoyable, dirigeant d'A.R.C., n'était, en fait, que le début d'une expérience.
Le cerveau et le corps mutilé de Carl sont transplantés par Whyte et plusieurs assistants scientifiques complices dans une combinaison spatiale. Avec le cerveau connecté à un ordinateur à l'aide d'électrodes, les pensées de Carl pourront se traduire en mouvements d'une force sans précédent. Le tout restant, à distance, sous le contrôle de Whyte et de ses hommes. Ils appelleront cela l'opération « Frankenstein »...
Suite à un mauvais fonctionnement dû à une erreur de manipulation, Carl/Frankenstein, qui s'est mis en mouvement, s'échappe dans la ville. Sans aucun contrôle, seul, perdu et totalement inconscient de l'incroyable force dont il est doté maintenant, il erre dans les rues de la ville... »

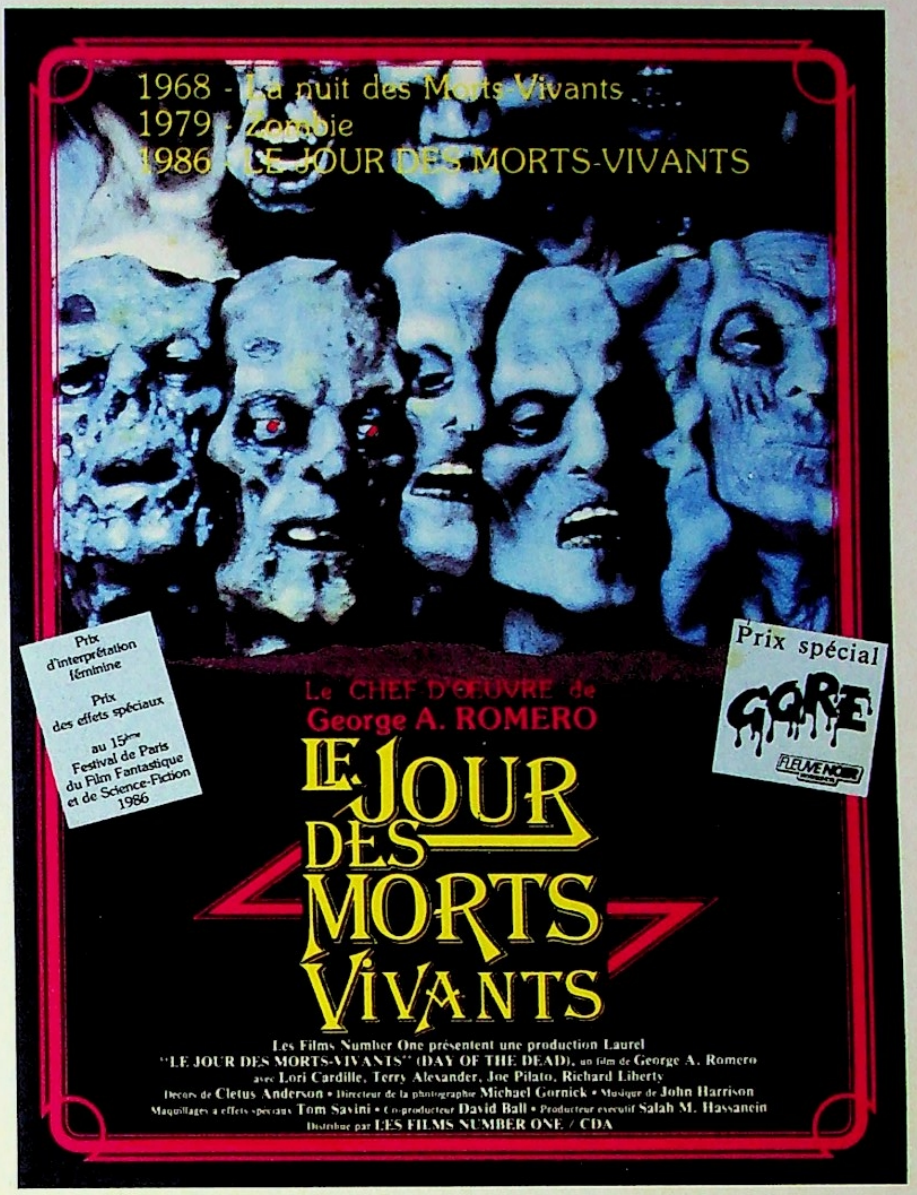
L'ÉCRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Producteur de nombreux films fantastiques réalisés au Canada, Pierre David est né à Montréal, où il est sorti diplômé de l'Université. Après avoir également passé avec succès un examen de Relations Publiques, il suit les cours de l'Institut de Radio et de Télévision. Il obtient une bourse pour étudier les mass média en France. Par la suite, il est tour à tour professeur de collège, puis conseiller des ministres de l'éducation et des communications au Rwanda (en Afrique). En 1966, il entre à CJMS, une station de radio, comme directeur des relations publiques. Il fonde alors CJMS Productions. Trois ans plus tard, il est salarié en tant que directeur exécutif de cette société. Celle-ci, par la suite, change de nom et devient Mutual Productions Ltd qui, comme CJMS, sera une filiale de Civitas Corporation Ltd. Mutual Productions Ltd se subdivisera plus tard pour aborder les différents aspects de la profession. Aujourd'hui, Pierre David est président du groupe qui comprend : Mutual Productions Ltd (compagnie de production de films copropriétaire de Filmplan International Inc.), Mutual Film Corp. Ltd (société de distribution de films longs métrages en 35 mm), et New World-Mutual Pictures of Canada Ltd. Cette dernière compagnie, formée pour distribuer des films dans le Canada de langue anglaise, sert de trait d'union entre Mutual Films Corporation à Montréal et New World Pictures à Los Angeles. Pierre David a également participé à la fondation de la nouvelle Association of Canada Movie Production Companies, dont il est un membre actif. Il a été dernièrement producteur exécutif, soit au nom de Mutual, soit au nom de Filmplan, de *The Brood (Chromosome 3)*, *Scanners*, de David Cronenberg, *Going Berserk* (inédit), *Visiting Hours (Terreur à l'hôpital central)* de Jean-Claude Lord, *Au nom de tous les miens* de Robert Enrico et *Of Unknown Origin (D'origine inconnue)* de George Pan Cosmatos.

Pam Grier, qui incarne Hunter dans *The Vindicator*, divise son temps entre ses deux maisons de New York et du Colorado. Née sur la base air-force de Winston-Salem en Caroline du Nord, elle a passé sa jeunesse à voyager partout aux USA. Elle a à son actif plus d'une quarantaine de films, parmi lesquels : *La foire des ténèbres* de Jack Clayton, *Fort Apache The Bronx* avec Paul Newman, *I Stand Alone* avec Charles Durning et *On the Edge* avec Bruce Dern. Du personnage d'Hunter et de son rôle, Pam déclare : « J'ai dû être intensément créative pour jouer cette mercenaire prête à tout. Il y a si peu d'elle en moi, sauf peut-être un peu de son esprit d'initiative. En plus de ça, Hunter est un peu androgyne. Moi pas ! » Le rôle de Lauren Lehman fut très éprouvant pour Terri Austin, parce que son personnage « est la victime de ce qui lui arrive, Lauren est souvent au bord de la crise nerveuse, et doit se dépasser pour s'en sortir. A la base, je suis une personne calme. J'ai trouvé le rôle intense mais finalement très récompensant moralement ». Native de Toronto dans l'Ontario, Terri Austin commença à jouer ses premiers rôles au cours de spectacles organisés dans le cadre scolaire alos qu'elle n'était encore qu'une enfant. C'est pendant qu'elle étudiait à l'Université de New York qu'elle commença à travailler pour la télévision. Depuis *The Vindicator*, elle est retournée à Los Angeles où elle réside maintenant, et elle a commencé à travailler pour plusieurs longues séries télévisées.


ILS VOULAIENT SA VIE
IL PRIT LA LEUR
invincible
incontrôlable
indestructible
THE VINDICATOR
FRANKENSTEIN 2000


RATBOY
L'ENFANT RAT
c'est si dur d'être différent...
WARNER BROS. présente UNE PRODUCTION MALPASO « RAT BOY - L'ENFANT - RAT »
Avec SONDRA LOCKE Produit par FRITZ MANES Musique composée et dirigée par LENNIE NIEHAUS
Producteurs associés DAVID VALDES et ROB THOMPSON Écrit par ROB THOMPSON Réalisé par SONDRA LOCKE


GIULIANO GEMMA
TEX
ET LE SEIGNEUR DES ABYSSES
avec WILLIAM BERGER • CARLO MUCARI • ISABEL RUSSINOVA
et avec FLAVIO BUCCI d'après une idée de GIOVANNI L. BONELLI
produit par RAI CHANNEL 3 • directeur exécutif ENZO PORCELLI
mise en scène : DUCCIO TESSARI


1968 - La nuit des Morts-Vivants
1979 - Zombie
1986 - LE JOUR DES MORTS-VIVANTS
Prix d'interprétation féminine
Prix des effets spéciaux
au 15ème Festival de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction 1986
Prix spécial
GORE
Le CHEF D'ŒUVRE de
George A. ROMERO
LE JOUR DES MORTS VIVANTS
Les Films Number One présentent une production Laurel
"LE JOUR DES MORTS-VIVANTS" (DAY OF THE DEAD), un film de George A. Romero
avec Lori Cardille, Terry Alexander, Joe Pilato, Richard Liberty
Décors de Cletus Anderson • Directeur de la photographie Michael Gornick • Musique de John Harrison
Maquillages & effets spéciaux Tom Savini • Co-producteur David Ball • Producteur exécutif Salah M. Hassanein
Distribué par LES FILMS NUMBER ONE / CDA

LE JOUR DES MORTS-VIVANTS

Day of the Dead. U.S.A. 1985. Un film de George A. Romero ● **Scénario :** George A. Romero ● **Directeur de la photographie :** Michael Gornick ● **Décors :** Cletus Anderson ● **Montage :** Pasquale Buba ● **Musique :** John Harrison ● **Effets spéciaux de maquillage :** Tom Savini ● **Production :** Laurel Entertainment ● **Distributeur :** C.D.A. ● **Durée :** 103 min ● **Sortie :** le 10 décembre 1986 à Paris.

INTERPRÈTES : Lori Cardille (Sarah), Terry Alexander (John), Joseph Pilato (Rhodes), Richard Liberty (Logan), Howard Sherman (« Bub »), Jarlath Conroy (McDermott), Antone Dileo (Miguel).

L'HISTOIRE : « Les morts-vivants se sont emparés du monde. On sait avec certitude qu'il reste un petit groupe de vivants : il y en a peut-être d'autres – quelque part. Le groupe hétéroclite de scientifiques et militaires s'est réfugié dans un silo à missiles. La situation est désespérée : les vivres sont presque épuisés, tout comme les munitions et les médicaments... »

L'ÉCRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Après *Creepshow*, George A. Romero revient à des prises de position plus proches de celles de l'époque de *La nuit des morts-vivants* : « Les gens ont peur de l'arme nucléaire ; la planète risque de disparaître dans une gigantesque explosion. On se méfie des dirigeants qui pourraient provoquer la destruction finale. » Dans ses films, la critique de la société est cependant subtile, tempérée par l'humour et l'épouvante. Romero déclare toutefois que *« Le jour des morts vivants* est un film qui donne le frisson, bien plus que *Zombie ».* Si le réalisateur écrit et dirige ses films, il en supervise aussi le montage : « J'essaye de faire le plus de prises de vues possibles pour une scène. Je ne veux pas gaspiller de l'argent mais je suis inquiet s'il n'y a pas assez de prises. C'est le montage que je préfère. Tout le monde est parti et je suis seul dans une pièce avec le film. Mais on ne peut pas faire un film grâce au montage si l'on n'a pas les prises de vues. » Tournant la plupart de ses films à Pittsburgh ou dans ses environs, il utilise souvent la même équipe et les mêmes acteurs. Sa femme, Christine, qui a joué dans *Knightriders* et dans *Martin*, a dirigé le casting de *Day of the Dead.* Romero prépare actuellement pour Paramount une nouvelle version du chef-d'œuvre de H.G. Wells, *La guerre des mondes*, avant de s'attaquer à deux adaptations très attendues des romans de Stephen King : *Pet Semetary* et *The Stand.*

Fidèle collaborateur de George A. Romero, Tom Savini est célèbre dans le monde entier pour ses effets spéciaux de maquillage. Cette association de deux passionnés de fantastique a été l'une des plus créatives du cinéma. Les deux experts de l'épouvante ont commencé leur collaboration avec *Martin*, suivi de *Zombie, Creepshow* et, aujourd'hui, *Le jour des morts.* En outre, Tom Savini a créé les effets spéciaux de *Vendredi 13* n^{os} 1 et 4, et supervisé les effets d'horreur de nombreux autres films d'épouvante, dont *Eyes of A Stranger, Maniac* (1980), *The Burning, The Prowler* (1981) et *Massacre à la tronçonneuse* n° 2 (1986). Il a aussi conçu les maquillages pour le film d'Andrei Konchalovsky, *Maria's Lover.* Les effets de Tom Savini, très détaillés et sophistiqués, sont uniques dans le cinéma d'aujourd'hui. « Dans *Day of the Dead,* l'effet le plus difficile à obtenir », dit-il, « fut lorsque le personnage interprété par Joseph Pilato est dépecé par les zombis ! Nous avons quand même pu filmer la scène en une prise parce que tout avait été soigneusement préparé lors de la pré-production ». Savini et Romero échangent souvent leurs rôles lorsqu'ils travaillent ensemble. « Il est facile de travailler avec George », dit Savini, « car il trouve toujours le bon angle pour photographier mes effets ». Pour sa part, Romero laisse souvent Savini prendre les choses en main : « Tom réalise souvent ses propres effets, étant donné que je ne pourrais pas le faire mieux que lui ! » « Pour être bon dans ce domaine », déclare Savini, « il faut être en même temps dessinateur, prothésiste, photographe, mécanicien, dentiste, psychologue – pour persuader les acteurs de porter vos créations – et magicien, parce que vous devez tromper le public en faisant de l'illusionnisme. Je sais qu'un effet est réussi quand il me fait peur et que je n'arrive pas tout de suite à savoir comment il a été exécuté. Puis, je le regarde 8 fois pour m'en émerveiller ». Tom Savini a également travaillé comme réalisateur. Il a filmé récemment un épisode de la série TV *« Tales from the Dark Side ».* Son travail dans *Day of the Dead* lui a permis d'obtenir le Prix des meilleurs effets spéciaux au 15^{e} Festival International de Paris du Film Fantastique. Chaque zombi créé pour *Day...* a été maquillé soit par Savini, soit par un de ses six assistants. On a applique sur le visage de chaque figurant une couche de peinture grise et une crème de gris-jaune. On leur a donné des haillons crasseux et tachés de sang, et on a recouvert leurs cheveux d'une substance poisseuse. Les zombis artificiels, en particulier ceux qui devaient être utilisés pour les gros plans, avaient des têtes explosives, des membres détachables, des cicatrices sur le visage, des plaies et des contusions. Pour les scènes de foule, il fallut fabriquer chaque jour jusqu'à 20 zombis artificiels, certains nécessitant une heure et demie de travail.

TEX ET LE SEIGNEUR DES ABYSSES

Tex And The Lord Of The Deep. Italie. 1985. Un film de Duccio Tessari ● **Scénario :** Gianfranco Clerici, Marcello Coscia, Duccio Tessari, Giorgio Bonelli, d'après la bande dessinée de Giovanni Luigi Bonelli ● **Directeur de la photographie :** Pietro Morbidelli ● **Décors :** Antonello Geleng, Walter Patriarca ● **Montage :** Mirella Mencio ● **Musique :** Gianni Ferrio ● **Production :** RAI Channel 3/Cinecitta ● **Distributeur :** Les Films Jacques Leitienne ● **Durée :** 95 min ● **Sortie :** le 1er octobre 1986 à Paris.

INTERPRÈTES : Giuliano Gemma (Tex), Carlo Mucari (Tiger), William Berger (Carson), Isabel Russinova (Tulac), Flavio Bucci (Kanas), Giovanni Luigi Bonelli (le docteur), Riccardo Petrazzi (le seigneur des abysses).

L'HISTOIRE : « Tex et ses inséparables compagnons, Tiger Jack le jeune guerrier Navajo, et Kit Carson le ranger, dispersent une bande de voleurs qui attaquaient un convoi de l'armée, dans le but de s'emparer de son chargement d'armes. Mais, en intervenant dans ce qui aurait pu n'être qu'une simple équipée de hors-la-loi, Tex va au devant d'un danger autrement plus grave : un personnage restant dans l'anonymat et maîtrisant une arme mortelle qui tue ses victimes en les momifiant instantanément... »

L'ÉCRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Né en octobre 1926 à Genève, Duccio Tessari parvient à la mise en scène en réalisant des documentaires dans son pays natal. Il immigre ensuite à Rome et collabore avec les cinéastes les plus côtés de l'époque : Sergio Corbucci, Carmine Gallone, Sergio Leone, Vittorio Cottafavi... Il mène ainsi une très impressionnante carrière en tant que scénariste dans le domaine du péplum en signant les scripts d'une dizaine de classiques du genre. Mentionnons : *Messaline* (1959-Vittorio Cottafavi), *Carthages en flammes* (1959-Carmine Gallone), *Les derniers jours de Pompéi* (1959-Mario Bonnard et Sergio Leone), *Le colosse de Rhodes* (1960-Sergio Leone), *Les mille et une nuits* (1961-Mario Bava et Henry Levin), *Le géant à la cour de Kublaï Khan* (1961-Riccardo Freda), *Hercule à la conquête de l'Atlantide* (1961-V. Cottafavi), *Hercule contre les vampires* (1961-Mario Bava)...
Avec un tel palmarès, il était donc tout naturel que Tessari fasse ses débuts de metteur en scène dans le domaine du film antique. Ce fut *Les Titans* (1961), bande semi-parodique qui révéla au public une future star : Giuliano Gemma, également acteur fétiche de Tessari.
Dès 1965, Tessari participe au lancement du western-spaghetti en réalisant *Le retour de Ringo,* transposition du retour d'Ulysse à Ithaque dans le cadre de l'ouest américain. Le succès aidant, Tessari signe la même année *Un pistolet pour Ringo,* interprété, comme le premier, par Giuliano Gemma. Toujours dans ce genre, il met en scène *La chevauchée vers l'Ouest* (1969) et *Et viva la révolution* (1971) avec Franco Nero.
Très éclectique, Duccio Tessari touche à tous les genres sans aucun problème d'adaptation : film de « mercenaires » avec *Les enfants de chœur* (1972), comédies « exotiques » avec *Safari express* (1976) et sa suite *Les sorciers de l'île aux singes* (1977), « giallo » avec *La trancheuse infernale* (1974), espionnage à la James Bond avec *Kiss, kiss... bang, bang !* (1966). Depuis quelques années, Duccio Tessari se consacre pour beaucoup à la télévision. *Tex et le seigneur des abysses* lui permet de renouer avec les récits mythologiques ou d'aventures qui marquèrent ses débuts.

Né à Rome le 2 septembre 1938, Giuliano Gemma débuta à l'écran dans *Ben-Hur* (1959-William Wyler). Un rôle proche de la simple figuration. Pour rester dans le domaine du péplum, italien celui-là, Gemma fut lancé par *Les titans* (1961) de Duccio Tessari. L'année suivante, il figura dans le chef-d'œuvre de Luchino Visconti, *Le guépard.* Très productif, il interprète bon nombre de films antiques, notamment des *Macistes.* Sous le pseudonyme de Montgomery Wood, Giuliano Gemma entame une longue carrière dans le western-spaghetti où il impose des personnages décontractés, proches de ceux de Terence Hill. Gemma toucha également au film de cape et d'épée « galant » en figurant dans deux épisodes de la série Angélique : *Angélique marquise des anges* (1964) et *Merveilleuse angélique* (1965-Bernard Borderie)...
On vit Giuliano Gemma en homme préhistorique dans *Quand les femmes avaient une queue* (1970-Pasquale Festa Companile). Il fut Robin des Bois dans *L'arcière di fuoco* (1970-Giorgio Ferroni), policier dans *Ténèbres* (1982-Dario Argento), juge luttant contre la mafia dans *Le préfet de fer* (1977-Pasquale Squitieri), jeune truand dans *Un homme à respecter* (1972-Michèle Lupo). Sorti des films de série B (excellents pour la plupart), Giuliano Gemma tint le rôle principal de *Un vrai crime d'amour* (1974) de Luigi Comencini, il fit parti de la distribution prestigieuse du *Désert des Tartares* (1976-Valerio Zurlini) et de celle non moins fameux de *Pourvu que ce soit une fille* (1985) de Mario Monicelli.



Pour recevoir régulièrement votre revue en début de mois.

Pour bénéficier d'une reliure gratuite en s'abonnant pour deux ans.

Pour posséder une affichette de film, offerte à tout nouvel abonné.

Pour réaliser une économie de plus d'un numéro pour un abonnement d'un an, et de plus de cinq numéros pour un abonnement de deux ans.

Pour avoir accès gratuitement à la rubrique « Petites Annonces ».

Pour que l'ÉCRAN FANTASTIQUE progresse toujours davantage...

ABONNEZ-VOUS !



Géniale l'idée d'une reliure qui permet de conserver sa collection de L'Écran Fantastique à l'abri des intempéries ! Toilée, outre-mer avec titre argenté au fer, elle trouvera sa place dans votre bibliothèque.

Pratique, élégante et pouvant contenir jusqu'à 12 numéros, elle ne coûte que 65 F + port 12 F, soit 77 F par reliure, par chèque bancaire, CCP ou mandat à l'ordre de I. Média, 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. (gratuite pour tout abonnement de 2 ans)

OFFREZ-VOUS LA SUPER-RELIURE !



D'accord, je m'abonne à L'Écran Fantastique

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE .....

..... PAYS .....

et j'en verse ci-joint le montant, soit 220 F pour 1 an (12 numéros) ou 400 F pour 2 ans (24 numéros) en France, par chèque bancaire, CCP ou mandat à l'ordre de I. Média, 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris.

Etranger : règlement par mandat uniquement. Europe : 280 F pour un an et 550 F pour deux ans. Reste du monde (par avion) : 380 F et 700 F.

Je commande ..... reliures à 77 F l'unité, soit : ..... F

Je choisis l'affichette suivante :

☐ *House* ☐ *Les aventures de Jack Burton* ☐ *Short Circuit* ☐ *Nuits de noces chez les fantômes*

LE JOUR D

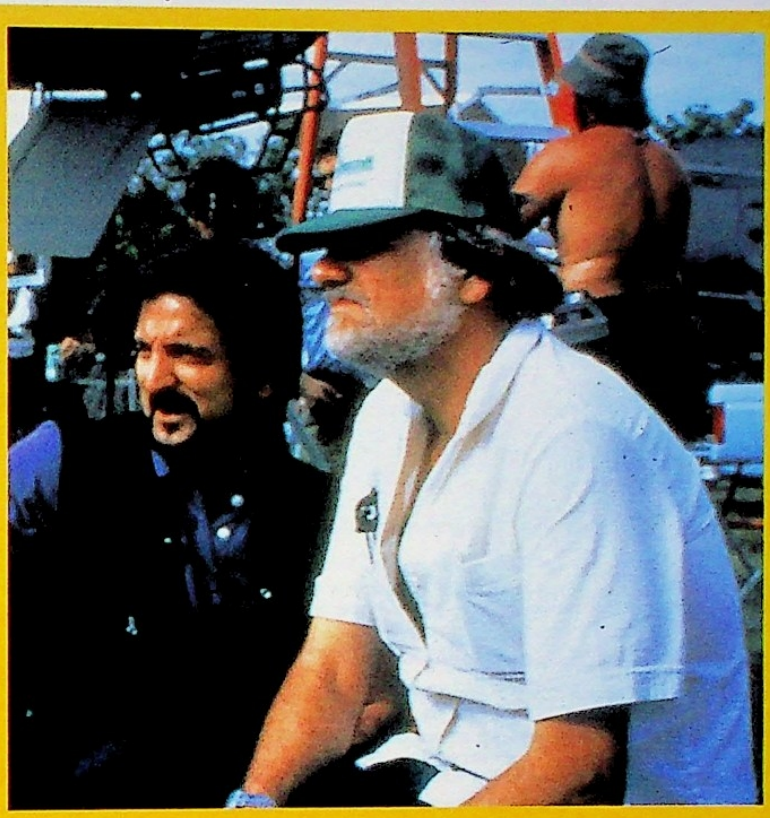


Derrière le rideau de fer, les morts-vivants attendent impatiemment leur jour de gloire...

LES MORTS VIVANTS

Entretien avec George A. Romero

par Alain et Robert Schlockoff



George A. Romero (à dte) et Tom Savini sur le tournage du troisième volet des zombies.

Après plus d'une année d'attente [voir nos précédents reportages sur le tournage : EF n° 56, p. 20 et n° 64, p. 62], *Le jour des morts-vivants* arrive enfin sur nos écrans !
Une sortie qui comblera les amateurs d'épouvante et de « gore », mais aussi ceux (et ils sont nombreux) qui ont suivi la carrière de George A. Romero depuis *La nuit des morts-vivants* et *Martin*, et qui savent parfaitement à quel point il n'est pas un « cinéaste de commande », se contentant de filmer un scénario ou des effets spéciaux, mais un authentique *auteur*, comme il semble ne plus en exister qu'une poignée de nos jours...
Effectués voici un an, alors que Romero préparait *Pet Sematary*, ces entretiens nous permettent d'en savoir plus sur le troisième volet d'un triptique tragique et violent, mais aussi sur un projet toujours d'actualité : l'adaptation du remarquable livre de Stephen King. Nul doute que nous aurons encore l'occasion de vous reparler de ce réalisateur qui s'apprête à mettre en scène *Apartment Living* (un appartement vivant qui capture ses habitants et agit sur eux à la manière d'une fontaine de jouvence, nécessitant toutefois le sacrifice périodique d'un jeune couple de passage !) et un remake de *La guerre des mondes*...

Day of the Dead *était un film que vous deviez, en vertu d'un contrat, terminer avant la fin 85. Cette date limite a-t-elle modifié votre conception du film ?*

J'aurais en effet souhaité avoir deux années de battement de plus entre *Dawn of the Dead* et *Day* : je crois qu'ils sont un peu trop proches dans le temps l'un de l'autre. *Night of the Living Dead* reflétait pour moi vraiment bien l'époque à laquelle il fut tourné, le climat dur et « coléreux » de 1968, et *Dawn* correspond à la frivolité des années 70. En ce qui concerne *Day*, la pré-production ayant débuté en 1984, nous n'étions donc pas encore assez pénétrés des années 80 pour qu'elles soient réellement présentes dans le film. Par ailleurs, des raisons financières m'ont empêché de tourner le script prévu au départ. Mais le film a beau souffrir de ces deux problèmes, j'ai une affection réelle pour lui, ne serait-ce que parce qu'il m'a permis de retrouver mon équipe qui constitue une seconde famille. Des trois films de morts-vivants, c'est sans doute celui que j'ai pris le plus de plaisir à réaliser. Cela peut sembler étrange de dire cela, mais j'ai réellement préféré le climat de tournage de *Day of the Dead*, peut-être parce que nous étions tous ensemble enfermés dans ce bunker !

A l'origine, le film devait parler d'une véritable guerre entre les morts et les vivants ?

Oui, *Day* est un film relativement intimiste contrairement au scénario original, où le pays était en guerre contre les morts et redivisé en états. Dans un de ces états présentés dans le film, on voyait les humains d'une grande ville vivre à l'extérieur dans un bâtiment immense, un peu comme une maison de retraite tandis que les « big boss », patrons et militaires gradés, occupaient le sous-sol. Le budget du film aurait coûté plus cher, étant donné le grand nombre de figurants, par exemple, et se serait déroulé plus tard dans le temps. A une époque où les zombis sont des millions de par le monde, mais contrôlés, manipulés par les militaires. C'était un projet ambitieux à 7 ou 8 millions de dollars. Mais les producteurs ne pouvaient donner leur accord que si on faisait un film sans trop de violences ou de sang, et pour moi il n'était pas question de m'autocensurer. J'ai alors préféré tourner un film à plus petit budget et être libre de le faire comme je l'entendais. *Day of the Dead* est donc un film que j'ai entièrement voulu, mais il m'a fallu, pour le mettre en scène, changer entièrement le script ! Ce qui fait d'ailleurs que l'autre script est encore là et que j'attend toujours des propositions ! (rires). J'ai cependant utilisé quelques personnages du premier script, tel celui de Bub et de la jeune femme. John, le pilote existait déjà ainsi que Rhodes, qui était le deuxième méchant du film, le Darth Vader de mon histoire ! Le premier film envisagé aurait eu un aspect plus « grand spectacle » avec des effets pyrotechniques montrant la destruction des abris souterrains, etc... Les producteurs nous permettaient toutes les dépenses possibles, on avait fait déjà des repérages, consultés des spécialistes d'effets spéciaux visuels, des chefs décorateurs, etc... mais on ne pouvait vraiment faire le film *tel* qu'ils l'entendaient. Après, ils se sont montrés très coopératifs et ont attendu que je réécrive un second scénario, bien qu'ils aient déjà dépensé beaucoup d'argent, ce que je trouve très correct de leur part.

Contrairement aux deux premiers films, il faut attendre ici deux bobines pour que l'horreur se déclenche réellement. Pourquoi ce changement de structure ?

Ce film est effectivement très différent, car il n'y a pas de scène d'action au tout début. J'aurais bien sûr pu en inclure une, mais elle aurait été superflue et d'une certaine façon en contradiction avec le scénario.
J'ai préféré montrer ma vision du monde tel qu'il est devenu au début de *Day of the Dead* plutôt que de choisir une ouverture forte qui aurait triché avec le scénario. D'ailleurs, je trouve que le début du film rappelle celui de *Night of the Living Dead*, la présentation des personnages, enfermés dans leurs abris, et le climat de mort et de désolation sont un peu les mêmes dans les deux films.

Night... *était votre version du livre de Matheson « Je suis une légende » tandis que* Dawn of the Dead *tournait un peu à la dérision.* Day *semble se stabiliser par rapport à ces deux pôles diamétralement opposés...*

George A. Romero : « J'aime particulière



« J'ai fait en sorte que Day of the Dead...

« Frankenstein » vu par Romero...

C'est aussi ce que je pense et, même si certains dialogues sont exagérés et certaines situations poussées à l'extrême, j'ai essayé d'être plus sérieux avec ce film parce qu'il me tenait particulièrement à cœur. Je crois que c'est principalement à cause de Bub (rires) ! J'ai énormément de respect pour ce zombi, peut-être parce qu'il m'a indirectement permis de tourner ma version de *Frankenstein* que je n'ai jamais pu porter à terme ! Et j'ai adoré le travail de cet acteur, Howard Sherman.

Il fait d'ailleurs penser à Karloff...

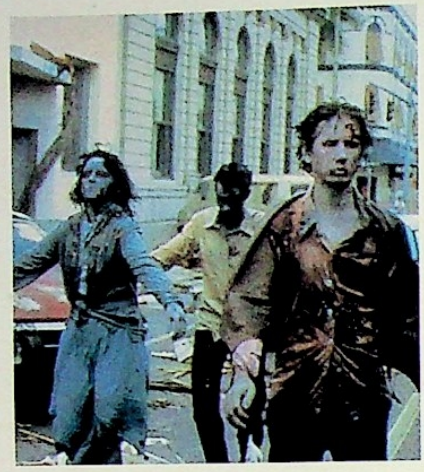
Nous avons souvent parlé, Howard et moi, de Karloff et de sa façon de jouer. Howard a beaucoup apporté à son personnage, par exemple, la scène du magnétophone, du walkman, était une idée à lui et ne figurait pas dans le script, de même que celle où Bub découvre le corps de Logan.

Le fait de montrer un zombi « humain » était une idée déjà présente dans le premier script ?

Oui, il y avait d'ailleurs encore plus de zombis « doués », capables de réflexion. Mais déjà, dans l'autre script, Bub tuait Rhodes qui se conduisait comme une ordure. Une scène à laquelle je tenais beaucoup montrait Rhodes confronter dans une salle où ils étaient parqués, tout un groupe de zombis intelligents. Et les gens qui contrôlaient les zombis étaient appelés les « manteaux rouges ». Ces scientifiques portaient en effet des vestes sur lesquelles étaient brodés des cercles rouges, signal qui devait empêcher les zombis de... les manger ! (rires).

Si vous deviez tourner à l'avenir un autre film de morts-vivants, iriez-vous plus loin dans la direction proposée par le personnage de Bub, c'est-à-dire de présenter des zombis intelligents, capables d'émotions ?

Absolument, j'ai toujours voulu aller dans ce sens ! La nouvelle que j'avais écrite et qui a donné lieu à *Night of the Living Dead* était divisée en 3 parties. La première, exactement comme au début du film, nous montrait le lieu de l'action et les personnages. La seconde, très courte, nous dévoilait la mort du survivant, abattu par les soldats qu'il était allé accueillir, et dans la troisième partie, qui faisait un paragraphe, on découvre une armée dévalant la colline. Seulement cette fois, il s'agit d'une armée de zombis et c'est en cela que l'on se rapprochait du livre de Matheson. Mais on découvrait à l'extrême fin que les zombis étaient contrôlés par des humains, des militaires qui veulent les faire travailler pour nous ! On retrouvait déjà là la même folie qui pousse Logan dans ses travaux dans *Day of the Dead*. Ce film reprend donc un peu l'esprit de la nouvelle initiale.



... constitue d'une certaine façon une phase...

Haute tension...

Day of the Dead ***exerce une profonde tension sur les nerfs, celle-ci a-t-elle été vécue aussi pendant le tournage ?***

La tension que nous avons connue pendant le tournage était surtout due au fait de vivre dans ces grottes ! Elles se trouvent en Pennsylvanie et sont gigantesques : 45 km de long ! Elles sont utilisées comme des garages géants par les vacanciers qui y font entreposer leurs bateaux, leurs camping-cars... exactement ce qu'on voit dans le film ! On y garde aussi des négatifs de films, des papiers importants du gouvernement, bref tout ce qu'on espère voir survivre à... la Bombe ! (rires). Avant, dans les années 1800, ce furent des mines de pierre à chaux. Tout le film a été tourné dans ces grottes, même certains décors de studio - comme le mur d'où jaillissent les bras - ce qui donne un aspect encore plus claustrophobique à ces lieux. Le laboratoire de Logan existait déjà, on n'a fait que le redécorer, et l'ascenseur est en fait un vieux et gigantesque silo utilisé pour la Défense dans les années 50 ! Pendant trois mois, nous n'avons pas vu la lumière du jour ! On partait en effet tôt le matin, avant qu'il ne fasse jour dans ces grottes et on rentrait tard le soir. Et là est née une tension. Et puis on a tous porté des filtres à air, parce que la poussière de chaux est un cauchemar à respirer. Nous sommes tous tombés malades à un moment ou à un autre ! Mais ce genre de problèmes m'était déjà arrivé pour *Knightriders* où là, le tournage se faisait en extérieurs : sur trois mois de tournage on a eu un mois et demie de pluies torrentielles, plus des tornades et un ouragan ! Je trouve malgré tout que des obstacles de ce genre créent une sorte de lien entre les membres d'une équipe, nous animent de courage, d'ardeur au travail ! On se retrouve tous à lutter contre la tension ou les intempéries et ça crée une sorte de solidarité plutôt bénéfique.

Le titre fait-il référence au fait que maintenant ce sont les morts qui vivent en plein jour ?

D'une certaine façon oui. Il avait déjà été choisi pour l'autre scénario, mais il va bien aussi avec ce film-ci, en particulier la scène d'ouverture où l'on voit ces paysages ensoleillés magnifiques, de vrais décors de vacances appartenant maintenant aux morts.

Est-ce en raison de votre mépris légendaire pour l'armée et aussi, d'une certaine façon, pour l'espèce humaine, qu'il est fait en sorte, dans* Day, *que toute notre sympathie aille vers les zombis ?

J'aime en fait jouer sur l'ironie des situations et les ambiguïtés : ainsi Rhodes, est effrayant, mais en même temps il dit des choses vraies tandis que l'héroine, Sarah, est souvent



... intermédiaire dans ma saga des morts-vivants...

confuse et a une conduite déraisonnable. Nous sommes contents de voir les zombis apparaître, mais ce sont tout de même des monstres ! Le zombi Bub, parait sympathique parce qu'on a de la pitié pour lui, comme on en avait pour King Kong, mais ça n'excuse pas tout ! Et puis les zombis ont quelques *très mauvaises* habitudes (rires) ! Et si tous les personnages sont à double tranchant dans mes films, eux restent quand même toujours horribles.

Oui, mais leur arrivée, à la fin, soulage d'une certaine façon le public !

Ce qui leur confère cette aura « mystique » et les fait paraître comme des sauveurs, c'est la conduite de Miguel, ce malade qui décide de les laisser entrer dans le bunker. Et Miguel se présente aussi comme un sauveur : il pense qu'il faut détruire le Mal par le Mal, purifier le bunker en faisant entrer les démons de l'extérieur. Et c'est ce qui donne un caractère si mystique au raz-de-marée final des morts. Mais qui sait ce qui se passe dans la tête de Miguel, peut-être est-il tout simplement fou ! Et l'arrivée des morts était peut-être aussi inévitable. La différence essentielle entre *Zombie* et *Le jour des Morts-Vivants*, c'est qu'ici les humains sont parfois maléfiques aussi. Mais les morts-vivants sont les mêmes dans tous mes films, ce n'est pas le fait de ces rivalités terribles entre les humains qui doit rendre mes morts plus sympathiques.

Le personnage de Logan, le professeur, est particulièrement intéressant : présenté comme intelligent en face du sadique Rhodes au début, il devient ensuite prétentieux, lâche et détraqué !

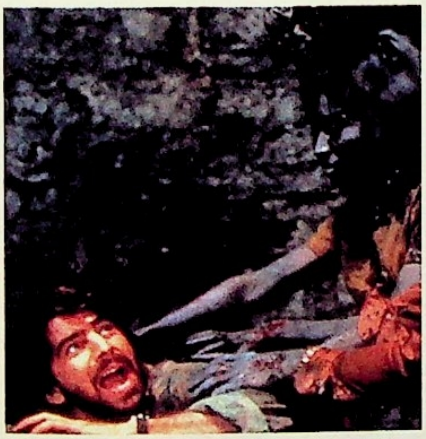
ment jouer sur l'ironie des situations et sur les ambiguités... »

Logan est fou, j'en suis persuadé, lorsqu'il essaie d'apprendre à Bub à se servir d'une arme à feu et le remercie avec de la chair humaine. Mais en même temps, il tente la seule chose dont il soit capable et qui puisse avoir un sens, en essayant de faire en sorte que les zombis se conduisent normalement. C'est de la pure folie, mais on sait également que bientôt la proportion des zombis par rapport aux vivants sera de 400 000 pour un ! Rhodes, quant à lui, est le seul à avoir raison alors que ses soldats s'amusent, traitent les zombis comme du bétail, les insultent sans se rendre compte un seul instant du danger qu'ils représentent ! Mais cela n'empêche pas que Rhodes reste détestable jusqu'au bout du film, car il vit aussi dans sa propre sphère et manipule ses hommes continuellement... C'est un macho psychotique qui a effroyablement peur...

Tous les protagonistes du film semblent vivre dans leur propre sphère !

C'est un peu ce qui est au cœur de *Day of the Dead*. Dans mes trois films de morts-vivants, je montre toujours que les protagonistes ont des conflits qui les opposent, et ce en dépit du terrible danger auquel ils sont confrontés. Et c'est ce qui se passe un peu dans la vie ! On se dispute pour des petits incidents mondains, des petites affaires et on oublie tous ces gigantesques problèmes qui rôdent autour de nous et dont on n'a que faire !

Revenons à Bub. Outre Karloff, d'autres influences ont-elles joué pour la définition de ce personnage ?



... afin que je tourne un jour les suites et fins...

Oui, ma petite fille ! Elle a vécu pendant tout le tournage avec nous dans ces grottes. Elle avait alors un an et on l'observait souvent, surtout lorsqu'elle découvrait des choses nouvelles et ses réactions. Nous nous sommes servis d'elle pour bien des attitudes de Bub ! Et Karloff, particulièrement la façon qu'il avait d'implorer, tel un enfant, dans les *Frankenstein*. Ma petite fille venait souvent déjeuner avec nous et voir les zombis (rires) !

Ils devaient lui faire l'effet de grandes poupées !

Oui, mais lorsque Noël est arrivé et qu'on l'a emmenée voir *Santa Claus*, elle était terrorisée (rires) !

Vos zombis apparaissent d'ailleurs souvent comme des poupées dans vos films, on voit dans Day un clown zombi...

Oui, et il y a une ballerine-zombi, une mariée-zombi encore avec sa robe blanche, un gros zombi qui fume le cigare (rires) ! En fait, ils s'accrochent à ce qui leur semblait important dans leur passé.

Si vous faisiez à nouveau un film de morts-vivants, utiliseriez-vous le scénario prévu au départ pour Day of the Dead ?

Non, car j'ai déjà puisé beaucoup de ses idées et personnages pour le film tel qu'il est à présent. Si je tourne un autre film de zombis, il faudra que je me serve d'un scénario... frais ! Et alors, je crois que je poursuivrai dans la direction ébauchée dans *Day...*, montrer des zombis obéissant à une certaine symbologie (les manteaux rouges) et tentés d'être manipulés par l'Homme. Ce que j'ai toujours voulu montrer, c'est qu'ils allaient former une nouvelle sorte de société.

Une coopération entre les morts et les « exclus » de la société qui sont les héros de vos films est-elle possible ?

Je ne pense pas, les morts ne sont pas très polis (rires) ! et, encore une fois, c'est un peu par accident, s'ils sont devenus une force positive aux yeux du public, comme lorsque Bub tue Rhodes. Mais en dehors du... cannibalisme, je vois mal des morts entrer étroitement en contact avec les humains !

L'« animatronique » a été utilisée pour des effets de Return of the Living Dead. Feriez-vous appel à cette technique pour un de vos futurs films de zombis ?

Je n'aime pas trop ces techniques-là, je préfère de loin que les morts nous... ressemblent ! Et je préfère nettement les maquillages spéciaux dont certains sont maintenant extraordinaires.

Une nouvelle collaboration avec Stephen King



... définitives... » (George A. Romero)

Où en êtes-vous de la pré-production de Pet Sematary ?

J'ai seulement dessiné les storyboards pour les scènes d'action et d'effets spéciaux.

Que pensez-vous du livre de Stephen King ?

Je l'aime beaucoup mais il est très difficile à adapter car il parle d'une famille et de la confrontation de ces gens avec la mort. Au départ, le récit est assez intimiste, puis naît une sorte de crescendo dans l'angoisse et arrive ce monstre qui se terre dans les bois, et là les difficultés commencent : si nous montrons la créature qui est plutôt suggérée dans le livre, on risque de diminuer l'impact émotionnel des relations entre les personnages. Cela risque de gâcher l'histoire de base, ce que je ne veux en aucun cas. En plus, ce n'est pas véritablement un monstre, mais surtout un esprit, et le montrer va sans doute briser une certaine illusion. Une autre difficulté est que le démon final est... un bébé de 15 mois ! Je ne vois vraiment pas comment on va sortir de ce pétrin, j'ai déjà discuté de ça avec Savini mais ce sera très, très dur, le bébé étant supposé avoir l'air (et se montrer) agressif ! J'adore ce livre, mais c'est avant tout l'histoire d'une famille et de ses rapports avec la mort.

Ce livre est considéré comme un des plus effrayants et émouvants de King...

C'est aussi ce que je pense, et c'est parce qu'il fait partie de ses vieux livres, même s'il n'a été publié que récemment. Ses nouveaux ouvrages, comme *Christine* sont un peu trop excessifs, les anciens étaient plus chargés d'émotion. C'est aussi un livre dont Steven se sent très proche, parce qu'il y a dépeint en fait sa propre famille. La maison qu'il décrit, c'est celle-là même où il vivait et où je l'ai rencontré lorsqu'il enseignait à l'Université, juste après que *Carrie* ait été tourné. C'est pourquoi *Pet Sematary* est un livre si émouvant.

Ne craignez-vous pas un problème de censure dans la mesure où l'on parle de la mort d'un enfant ?

Non, la censure aux USA n'existe pas si la violence n'est pas présentée comme réaliste, mais plutôt fantastique, comme dans *l'Exorciste*. Cet enfant est avant tout un démon ! Là où ça peut poser un problème, c'est à la fin, on sera bien obligé de *montrer* l'enfant attaquer ses parents, peut-être que des coupes seront nécessaires. Le budget du film sera de 10 millions de dollars, ce qui est beaucoup pour moi, lorsqu'on pense que *Day* n'a coûté que 3 millions et demi. Ce sera mon plus gros budget jusqu'ici et je sens que cela va me procurer bien des maux de têtes ! Le tournage aura lieu dans le Maine, Steve a insisté là-dessus, car, voyez-vous, tous ses livres se situent dans le Maine, mais pas un seul de ces films n'y a jamais été tourné ! (rires).

Le cimetière sera sans doute reconstruit entièrement en studio ?

Oui, mais si on le peut, on construira ce décor en extérieur, les intérieurs ne seront utilisés que pour des effets optiques comme le « blue





La digne représentante d'une nouvelle société de « consommation » !

screen ». Le tournage se fera le plus près possible de l'été, car le Maine étant très au Nord du pays, l'été y est court et il y fait très froid, ce serait dommage de geler sur place avant que les plateaux n'aient été construits !

Le scénario a été co-écrit avec Stephen King ?

Oui, en fait chacun de nous a écrit un premier traitement, puis on les a confrontés et décidé ensemble ce qui allait être conservé ou supprimé. La seule chose qui nous sépare quelque peu, c'est encore le problème de ce monstre. Steve tient à ce qu'on le voit alors que je pense qu'on aurait pu le suggérer, en utilisant des sons ou en montrant des ombres furtives dans les bois. Car si on le voit, les effets spéciaux risquent de revenir très chers.

Quelle est votre contribution à* Tales from the Dark Sides *?

J'ai écrit deux histoires, Stephen King une autre et d'autres excellents scénaristes comme Harlan Ellison ont collaboré à la série. L'idée de départ était d'introduire le fantastique sur le petit écran et de donner une chance aux gens de l'équipe de Laurel : Michael Gornick, mon directeur de la photo, a réalisé 4 excellents épisodes, Tom Savini deux, le compositeur de la musique de mes films, John Harrison, en a signé 4 ! Cette série leur a permis de tenter leur chance dans la réalisation. Je suis crédité comme producteur exécutif avec Richard Rubinstein, mais c'est surtout mon nom qui apparaît. Au début, je sélectionnais les scénario, mais maintenant avec mes nouveaux films, je n'ai plus le temps de m'en occuper. Bien que des nouvelles saisons de *Tales*... sont sans cesse annoncées, ce qui prouve que la série marche bien, son problème est le manque de capitaux et même si les histoires sont toutes excellentes au départ, certains récits s'avèrent ensuite décevants, en particulier au niveau des effets spéciaux qui ne sont pas assez compétitifs en regard de nouvelles séries comme *Twilight Zone, New Alfred Hitchcock Presents* ou *Amazing Stories*. Malgré l'étonnant succès de *Tales* qui va en arriver à une centaine de films, elle manque des moyens nécessaires pour que les trucages soient excellents. Pour chaque épisode, on ne dispose que de 100 000 dollars, ce qui fait qu'on filme en 16 mm avec 4 jours de tournage en moyenne !

Quel est le futur de* Creepshow 2 *?

D'abord, je pense qu'il sera meilleur que le premier dont je n'avais pas aimé en fin de compte le côté trop méticuleux, trop soigné. Le script est déjà supérieur. Le film a mis du temps à se faire, car il y a eu toute une série d'œuvres fantastiques à sketches comme *Cat's Eye* - ou les feuilletons TV qui se sont tournés et les producteurs ont eu peur d'un « flop » ! Finalement, le film est en chantier, mais je ne m'occuperai pas de la mise en scène.

Avez-vous autant de plaisir à tourner des films d'épouvantes maintenant qu'à l'époque de* Night of the Living Dead *?

Oui, mais on ne peut bien sûr pas revenir sur sa jeunesse. Et puis à l'époque, on était tous animés par une passion commune, maintenant c'est devenu un tel business ! C'est d'autant plus dur qu'actuellement il faut parfois attendre

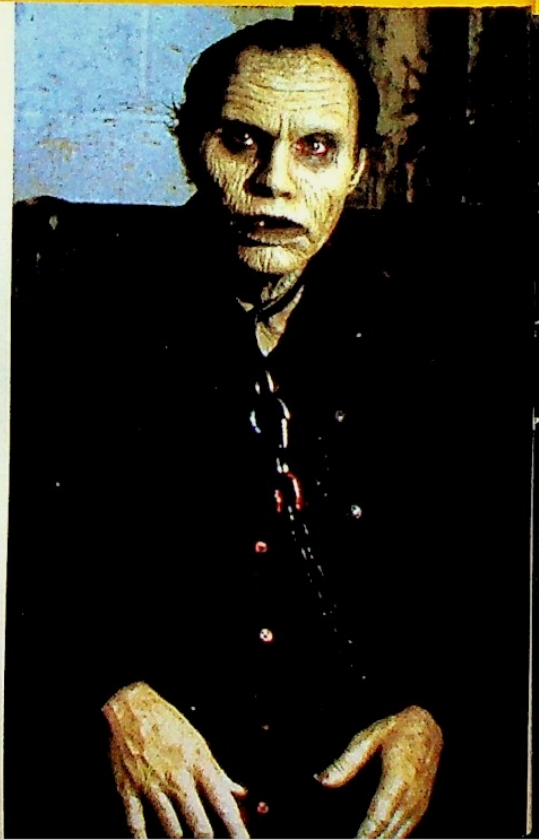


Le professeur Logan : un personnage fou qui essaiera « d'apprivoiser » les zombis...



Romero : « Des trois films de

un an pour qu'un projet fantastique aboutisse et ça détruit un peu la passion engagée au départ... Aujourd'hui, les choses sont très compliquées, tous veulent le « super hit » et il n'est plus possible de se faire financer et distribuer un petit film, les « séries B » ont disparu ! C'est pour cela que je crois en la vidéo, là au moins on peut produire des films régulièrement, parce qu'on se sent frustré de ne plus pouvoir travailler assez, et cela quelque soit le genre de films. La plupart du temps, un cinéaste reste assis à ne rien faire ! Si je présente 50 idées de films, il y en aura peut-être une qui aboutira parce qu'il y a dedans une idée commerciale ou parce que ça plait au producteur qui le lit. C'est une situation qui existe depuis que certains films, voici 6/7 ans, ont réussi à obtenir 2 à 300 millions de dollars ! Les gens n'ont que faire à présent des petits films et c'est d'ailleurs un peu pareil dans toutes les industries, on doit tous appartenir à une grande société, c'est le corporatisme à outrance ! Une des exceptions est justement United Film qui a financé les projets de Laurel depuis *Knightriders* et *Creepshow*. Ils possèdent une chaîne de cinéma, ce qui nous aide considérablement. Disons que sans eux, nous aurions quand même pu trouver le financement de *Creepshow*, mais certainement pas ceux de *Dawn* et *Day of the Dead* ! Ou alors, on aurait trouvé





morts-vivants, c'est sans doute celui que j'ai pris le plus de plaisir à réaliser ! »

des producteurs nous obligeant à couper mes films de zombis pour passer les visas de censure !

Que pensez-vous des films d'horreur américains actuels ?

Ce sont en général des exercices de style et je n'en suis pas amateur. Quelques-uns sont bons, mais le problème, c'est qu'il y en a eu trop. *Pet Sematary* sera un authentique film d'épouvante, mais subtil, et du fait de son rythme un petit peu lent, je ne sais pas s'il plaira au jeune public.

Lorsque vous avez débuté, le public n'était pas le même qu'aujourd'hui ?

Absolument pas. Le cinéma était en bonne santé dans les années 50/60, il y avait beaucoup de salles de cinéma indépendantes où on pouvait voir les films européens et le « jeune public », jusqu'au début des années 70 avait de 15 à 30 ans. Maintenant ces cinémas ont fermé et le public actuel est le même que celui qui achète de la musique « bubble gum », ces enfants veulent voir *Rambo* 20 fois, et c'est pourquoi ces films amassent autant d'entrées. Ils sortent deux mille copies le même jour et en trois semaines ils font cent millions de dollars, c'est incroyable ! Le public, maintenant, ce sont des gosses comme mon fils de 13 ans. Il dépense tout son argent en disques et en films comme justement *Rambo* !

George A. Romero au futur...

Vous n'avez jamais réellement fait de films de science-fiction en dehors de* Crazies*, est-ce un genre qui vous indiffère ?

J'aime au contraire ces films, mais encore une fois, cela coûte en général très cher. J'écris justement en ce moment un scénario de terreur avec de la SF à la base, l'histoire d'extra-terrestres qui se sont échoués avec leur vaisseau par accident sur notre planète et qui vont se battre pour défendre leur peau. Cela rappelera un peu d'ailleurs *Night of the Living Dead*. Mais il me faudra un budget d'environ dix millions de dollars, difficile à obtenir.

De toutes façons vous n'envisagez que ce qui vous intéresse sans tenir compte du marché... ?

Moi, non, mais *eux*, les producteurs, oui ! C'est pourquoi il est difficile de se faire financer, et lorsqu'un film comme *Halloween* qui n'a presque rien coûté a du succès, les producteurs lancent une centaine de films du même style, mais cette fois nuls, sur le marché !

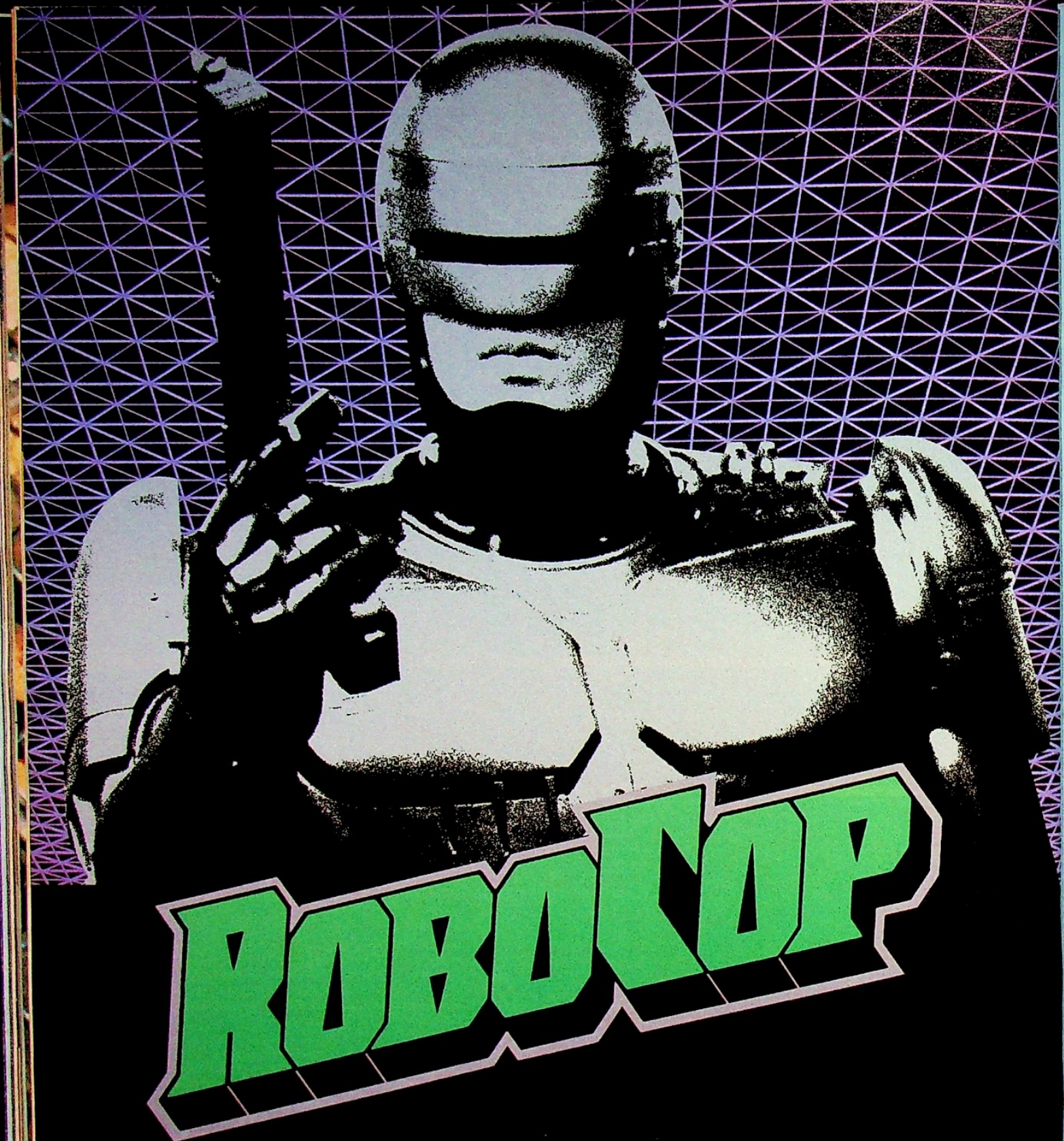
C'est d'ailleurs stupéfiant de constater le nombre de films insipides comme* Teen Wolf *qui ont un relatif succès aux USA !

Je n'ai pas vu *Teen Wolf*, mais il est intéressant de savoir que j'avais en projet *Shoo Be Doo Be Moon*, une comédie de SF située dans les années 50 avec le rock and roll de l'époque et aussi... un loup-garou ! Mais c'était avant tout un hommage aux « B » movies des années 50 comme *Space Invaders*. Laurel n'est jamais arrivé à faire financer ce projet et s'est dommage ; j'adore d'ailleurs tous ces films comme *Little Shop Of Horrors*, j'ai toute une collection de K7 vidéo de ces films chez moi et j'aimerais bien en faire un à ma manière. Ils étaient tous vite faits, sans argent mais très drôles !

Pourquoi* Knightriders *n'est-il jamais sorti dans des pays comme la France ?

Les gens ont trouvé qu'il manquait de rythme. J'aime beaucoup ce film, parce qu'il est assez émouvant et remarquablement joué. Je pense d'ailleurs que *Martin* et *Knightriders* sont les deux films que je préfère, les plus proches de mon cœur...

Propos recueillis au Festival de Sitges le 8 octobre 1985 et à Milan le 20 octobre 1985 par Alain et Robert Schlockoff. *(Trad. : R. Schlockoff)*



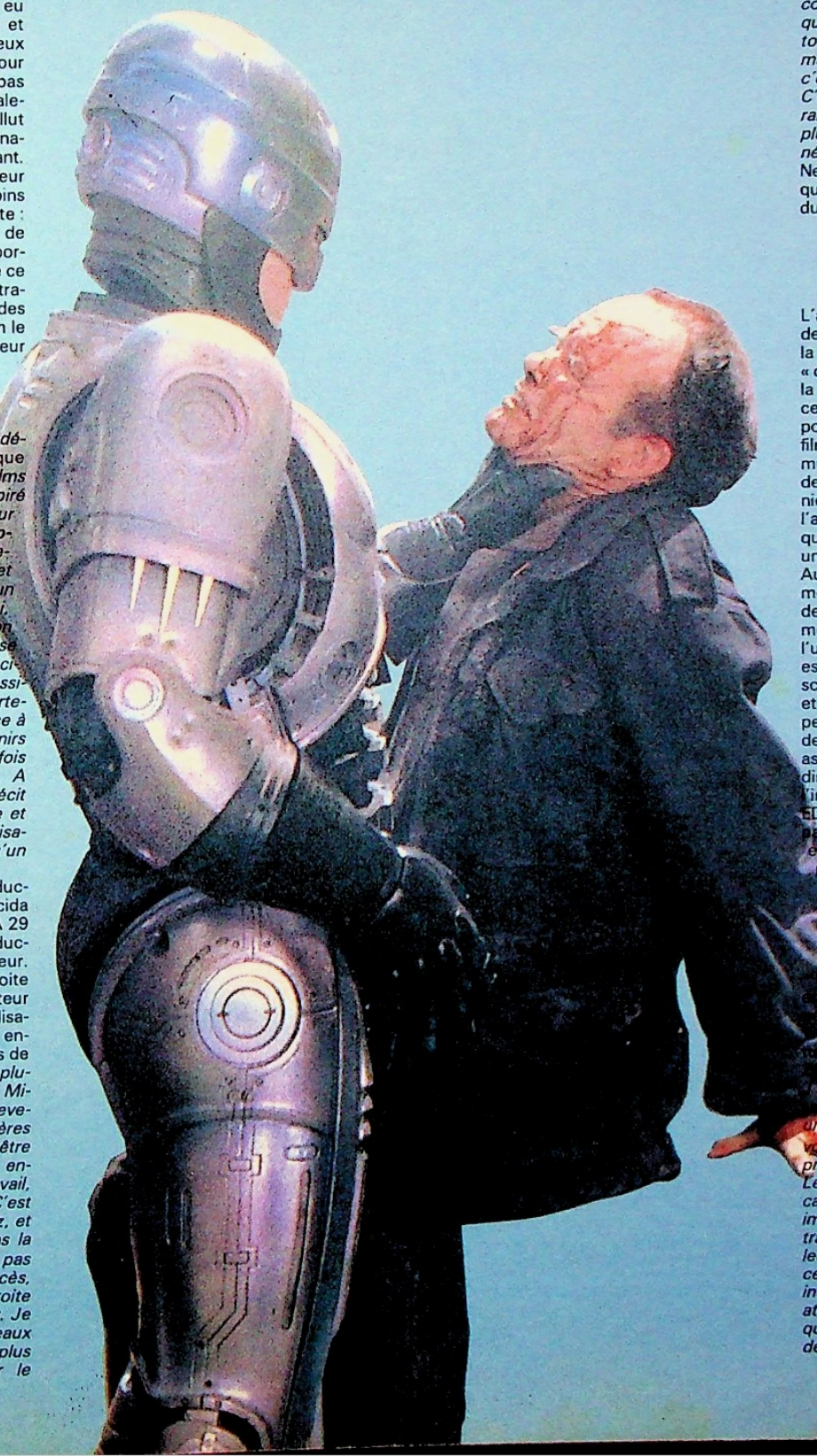
Depuis le deuxième choc pétrolier, Dallas ressemble à une ville fantôme. Les rues et les centres commerciaux ont été desertés et les heures de pointe ne sont plus qu'un souvenir. Dallas, Texas, évoque *Omega Man*, ce film dans lequel une guerre bactériologique anéantissait virtuellement toute vie humaine à la surface de la Terre. Un décor rêvé pour le tournage de ce thriller futuriste qu'est *Robocop*. *Robocop*, autrement dit le représentant de la loi de l'avenir, est une production de Jon Davison, qui a déjà signé *Airplane*, l'épisode de Joe Dante de *La Quatrième dimension*, et *Piranha*. Le film est réalisé par le metteur en scène hollandais Paul Verhoeven, qui s'est fait un nom avec *Le 4ème homme*. Les effets spéciaux sont l'œuvre de Rob Bottin, le sorcier-créateur des monstres hallucinants de *The Thing, The Howling, Piranha, Legend, Explorers* et de l'épisode de Joe Dante de *La Quatrième dimension*. Il est assisté de Phil Tippett, bien connu de nos lecteurs pour sa contribution à l'animation image par image des épisodes successifs de *La Guerre des étoiles*. Derrière la caméra, c'est l'allemand Jost Vocano, auteur de la photo de *Das Boot*, qui officie. Quant aux interprètes, Peter Weller (*Buckaroo Banzai*) et Nancy Allen (*Dressed to Kill*), *ils pourraient bien se retrouver étoiles au firmament de l'un des films DE S.F. les plus brillants de sa génération !*

LA CHAIR ET LE FER

Sur le tournage du premier film de SF de Paul Verhoeven

par Laurent Bouzereau

Sans eux, il n'y aurait pas eu d'histoire : Ed Neumeier et Michael Miner, les deux scénaristes qui donnèrent le jour au projet ne se contentent pas d'avoir du talent ; ils ont également de la chance. Il ne leur fallut que deux ans pour écrire le scénario et faire surgir un film du néant. Ed est par ailleurs co-producteur du film, situation pour le moins inhabituelle pour un scénariste : cela lui donne les moyens de contrôler les modifications portées à son œuvre et il devrait de ce fait se trouver à l'abri des frustrations qu'éprouvent la plupart des auteurs en découvrant à l'écran le traitement réservé au fruit de leur labeur...



Robocop, le film

« L'action de ***Robocop*** *se déroule dans le futur »* nous explique Ed Neumeier. *« J'adore les films d'action et je me suis inspiré du dernier film de l'inspecteur Harry,* ***Sudden Impact.*** ***Robocop*** *est un thriller de science-fiction humoristique, violent, et d'action. Il raconte l'histoire d'un brave policier (Peter Weller), qui, accidentellement tué en mission et transformé en robot, se consacre à la protection des citoyens de la ville. Mais progressivement, avec l'aide de sa partenaire, Nancy Allen, il commence à retrouver des brides de souvenirs et il se rappelle qu'il était autrefois humain, et qu'il a été tué... A partir de ce moment-là, le récit devient celui de sa vengeance et de son combat contre l'organisation qui l'a créé, de même qu'un autre robot baptisé ED 209. »*

Ed était responsable de production à l'Universal lorsqu'il décida d'écrire son propre scénario. A 29 ans, c'est maintenant un producteur et un scénariste prometteur. Initialement, il a travaillé en étroite collaboration avec le producteur Jon Davison, puis avec le réalisateur Paul Verhoeven, et c'est ensemble qu'ils ont jeté les bases de l'histoire : *« Nous avions écrit plusieurs versions du scénario, Michael et moi, mais nous en revenions toujours aux premières parce qu'elles étaient peut-être plus spontanées. Nous nous entendons très bien dans le travail, Paul et moi. Il m'aime bien. C'est un Européen, vous comprenez, et il y a des tas de choses dans la culture américaine dont il n'a pas conscience. Si le film a du succès, ce sera en partie grâce à l'étroite collaboration entre nous deux. Je suis intervenu à tous les niveaux de la post-production. Le plus difficile aura été de définir le concept du « robot-flic » : il fallait que « ça » ait l'air d'une machine tout en conservant un aspect humain, et ce dès le début. Mais ça, c'est à Bottin de vous le raconter. C'est lui qui l'a créé, et il se pourrait bien que ce soit le robot le plus original de l'histoire du cinéma ! »*

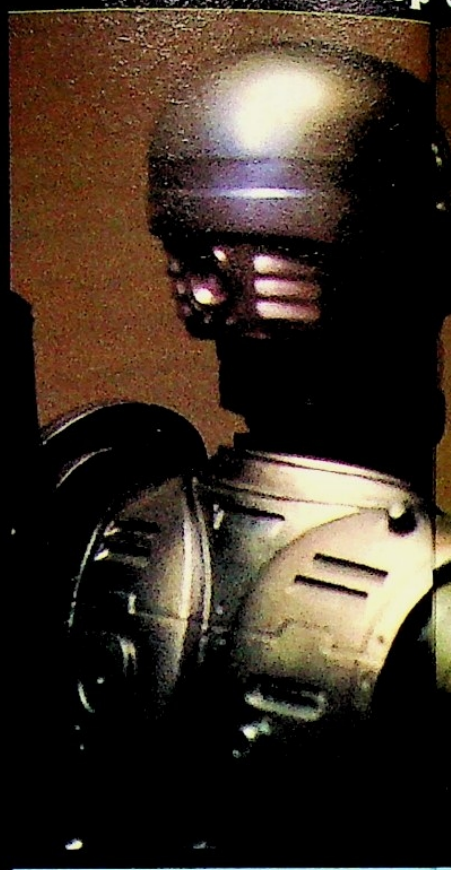
Neumeier a déjà une idée de séquelle. Pourquoi pas ? Le monde du futur appartient aux robots...

Sur le théatre des opérations

L'action se passe dans le deuxième bâtiment de Dallas par la hauteur : l'équipe de tournage « campe » au 56e étage pour toute la semaine. C'est là qu'on tourne certaines des scènes les plus importantes et les plus difficiles du film. Le décor : le siège d'une multi-nationale futuriste. Le style des accessoires combine harmonieusement le futurisme et l'art-déco. Dans un coin, une maquette du centre-ville. Sur le côté, une douzaine de moniteurs vidéo. Au centre de la pièce, une immense table de marbre, et à côté de la porte du fond, un robot d'un mètre quatre-vingts : ED 209, que l'un des Présidents de la Société est censé présenter dans cette scène. En guise de présentation, et pour prouver que le robot peut permettre d'arrêter les criminels de la ville, il demande à l'un de ses assistants de pointer une arme en direction de l'engin. Mais voilà : à l'instant où il laisse tomber l'arme, ED 209 se détraque et tire sur le pauvre jeune homme dont le sang et les tripes giclent dans toute la pièce !

La version grandeur nature de ED 209 est incapable de bouger, mais elle sera remplacée, le moment venu, par une réplique en réduction motorisée et animée, puisqu'elle peut lancer des projectiles sur les gens. ED 209 est l'œuvre de Phil Tippet, qui nous parle de sa création : *« La version « géante » de ED 209 aura coûté 25.000 dollars. J'ai essayé de lui donner des allures de crabe. Il fallait qu'il ait l'air un peu idiot, parce que, comme vous l'avez peut-être déjà compris, il fait pas mal de boulettes ! Les plans seront tournés avec une caméra spéciale qui offre une image plus grande que le 35 mm traditionnel. La définition est meilleure, avec tous les avantages que cela comporte lorsqu'il s'agit d'y intégrer un fond bleu. Nous allons attaquer les effets spéciaux optiques dès le mois prochain et nous devrions avoir fini en mars. »*

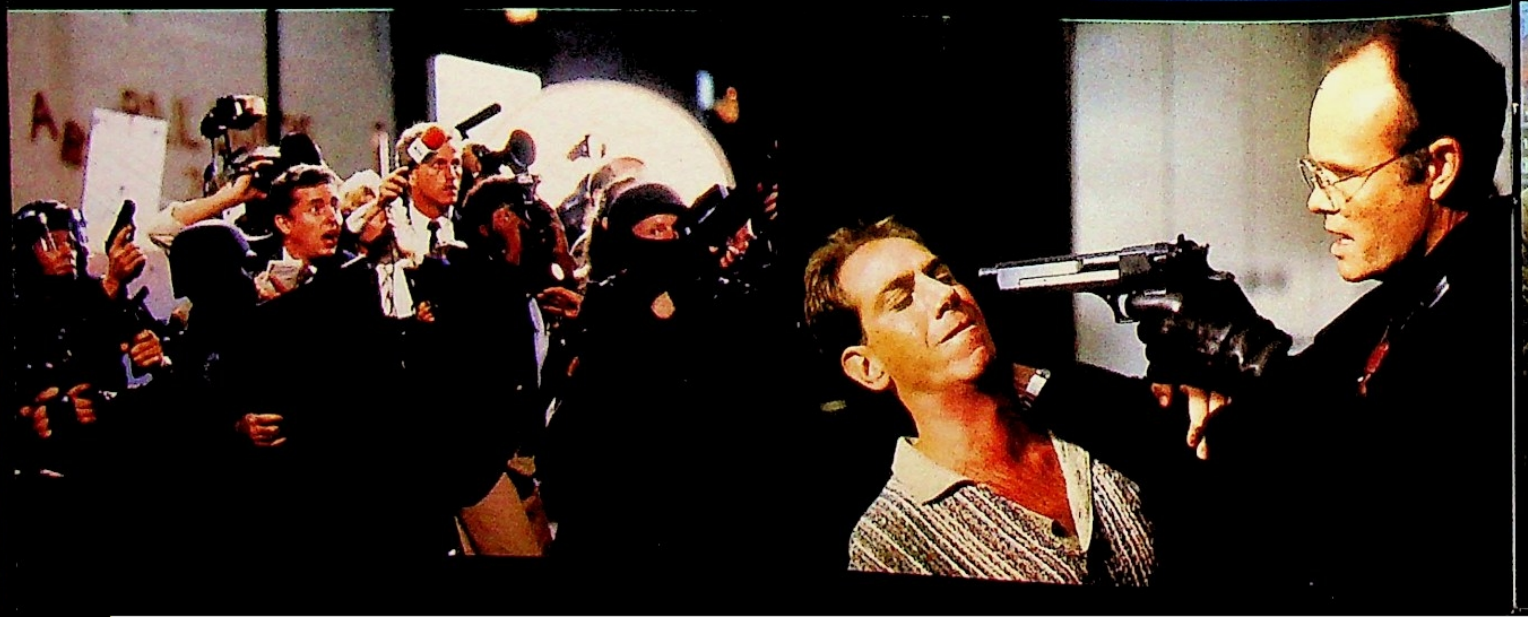




Nancy Allen (la complice du « Robocop »)

La petite boutique des robots

Mais le héros du jour est véritablement Robocop en personne, Robocop dont le père spirituel n'est autre que le grand, l'unique Rob Bottin... Quand on entre dans son atelier situé au cœur de Dallas, on a l'impression de mettre les pieds dans l'antre d'un magicien : un bras électronique est brandi en l'air. On trouve une demi-douzaine de versions toutes différentes du même costume, certaines flambant neuf, d'autres passablement défraîchies ; des casques, des chaussures, des gants en métal, sont disséminés sur les étagères.



est un croisement entre **Outland** et **La guerre des étoiles** » *(Paul Verhoeven)*





et Peter Weller (ici à visage découvert) sont les vedettes de ce palpitant thriller futuriste qui véhicule peut-être une certaine image de la police de demain.

Une pancarte inquiétante a été scotchée sur la porte d'entrée : « Danger - produits chimiques ». Par terre, un costume truffé d'explosifs, destiné à sauter lorsqu'on tire sur Robocop. Un autre équipement a été préparé en vue de la traversée d'une fournaise. Le savant fou à l'origine de tous ces dispositifs ingénieux s'appelle Rob Bottin. Tout enfant, déjà, il était passionné par les monstres et autres créatures. Il faut l'entendre parler de la beauté des monstres ! En fait, la fascination qui lui inspirait le travail de Rick Baker, qui était parfaitement inconnu lorsqu'il a fait **l'Exorciste**, l'a bien servi : c'est une de ses petites amies qui l'a présenté au maître Baker, lequel fut tellement flatté de l'admiration que lui portait son jeune fan qu'ils se lièrent d'une solide amitié. A partir de ce moment-là, Bottin et Baker ne se quittèrent pour ainsi dire plus, Bottin habitant pratiquement chez Baker, et les deux jeunes gens passant des nuits entière à parler de monstres et de créatures ! Il fallut presque que la femme de Baker sorte Bottin de chez elle à coups de pied dans le derrière ! Par la suite, Bottin apprit la technique en regardant travailler Rick Baker. Puis, lentement mais sûrement, il commença à travailler sur des films comme **King Kong 76** ou **Fury**, de Brian de Palma, et lorsque Baker eut l'impression qu'il en savait assez, il « remercia » son jeune collaborateur en lui disant qu'il était temps qu'il essaie de voler de ses propres ailes... avec le résultat que l'on sait. Par la suite, il devait signer les maquillages très spéciaux de films comme **The Howling, Legend, The Thing** et bien d'autres, mais **Robocop** constitue en quelque sorte un défi pour lui, dans la mesure où il n'avait pas jusque-là véritablement travaillé sur un film de science-fiction. Tout récemment, Bottin a mis au point un monstre destiné à l'un des épisodes de la série **Amazing Stories** de Spielberg, et à l'en croire, ce serait sa plus belle réalisation à ce jour. On ne demande qu'à le croire. Mais revenons-en à **Robocop** : *« C'est Jon Davison, le producteur du film, qui a fait appel à moi. J'avais fait sa connaissance sur* ***Piranha*** *»* nous confie Bottin. *« Au début, j'ai un peu hésité parce que je n'avais jamais fait de film de science-fiction, mais quand j'ai lu le script toutes mes hésitations sont tombées. Le projet était très excitant, extrêmement original, et puis j'aime bien relever le gant, alors j'ai accepté. Le plus gros problème, c'était la création de Robocop. J'ai donc regardé je ne sais combien de fois la cassette de*





La Guerre des étoiles pour essayer de comprendre ce que CP03 avait de si spécial, et à partir de là, j'ai jeté mes idées sur le papier, mais très vite j'ai commencé à avoir peur, parce que je me suis rendu compte que nous ne disposions pas d'un gros budget, et que le scénario exigeait que le robot soit constamment en mouvement. A un moment donné de l'histoire, il est « blessé », et l'acteur censé incarner le personnage devait porter un costume fait d'un matériau flexible ressemblant à du métal. Dans mes autres films, je n'avais jamais utilisé que des matières que je connaissais, mais cette fois, c'était différent. Par exemple, j'ai été amené à employer des produits chimiques mortels, des choses dont je n'avais jamais entendu parler. J'avais dessiné et mis au point un casque qui posait un problème énorme : il en émanait une odeur révulsante, et je savais que pas un acteur au monde n'aurait accepté de le porter. J'ai donc ajouté un peu d'essence de citron au produit de moulage, mais le résultat ne fut pas davantage satisfaisant ! Alors j'y ai renoncé et j'en ai fait un autre en fibre de verre. Le costume de Robocop est fait en mousse de latex, afin de permettre à l'acteur de se déplacer sans problème. L'intérieur du costume est muni d'un harnais garni de crochets et de mousquetons au moyen desquels les différentes pièces moulées peuvent tenir ensemble. J'ai préféré faire un costume noir parce que je savais que c'était un film d'action, et je me suis dit qu'il se salirait très vite ! J'ai travaillé en étroite collaboration avec le metteur en scène et je me suis efforcé de faire preuve d'ouverture d'esprit toutes les fois qu'il me demandait d'apporter une modification au personnage. La difficulté venait du fait qu'il fallait faire un robot qui ait l'air d'un humain changé en machine et qui redevenait humain à nouveau. J'ai toujours adoré les bandes dessinées, et j'ai fait en sorte de lui donner des allures de super-héros. Mais maintenant, je crois que ce que je voudrais faire, c'est créer un robot qui n'ait pas l'air d'un héros du tout. Ce sera ma prochaine tâche ! »

Robocop n'est pas la seule création de Bottin dans ce film : *« Il y a aussi un méchant baptisé Emile dont Robocop réussit je ne sais comment à projeter le camion dans une citerne de produits chimiques mortels, et l'Emile en question en ressort complètement métamorphosé. Mais, bien que son visage se mette à fondre, je me suis efforcé de ne pas rééditer la fin des* ***Aventuriers de l'arche perdue*** *: j'ai fait en sorte qu'il se transforme devant les yeux des spectateurs. Son visage ne fond pas simplement au moment où il est atteint par les produits chimiques. »*

Concevoir et réaliser le costume de Robocop posait déjà quelques problèmes. Mais le faire porter par un acteur, c'était encore une autre paire de manches...

Banzaï !

L'acteur Peter Weller s'est fait un nom grâce à **Buckaroo Banzaï**, qui est devenu un film-culte aux Etats-Unis. Dans ***Robocop***, il incarne un flic d'un genre un peu spécial mais très crédible et qui fait équipe avec la belle Nancy Allen. Bien qu'il porte pendant presque tout le film un casque derrière lequel son visage disparaît complètement, il n'a pas hésité à accepter ce rôle ingrat et difficile.

Nous l'avons rencontré dans sa caravane personnelle, lors d'une séance de maquillage. Incapable de bouger, le visage maculé de bouts de latex, Peter Weller a expliqué à notre reflet dans la glace qui se trouvait devant lui pourquoi et comment il considérait que ce devrait être le rêve de tout un



« The Fourth Man » (toujours inédit en France), réalisé par Paul Verhoeven il y a quelques années : une œuvre originale, remarquée et primée à de nombreux festivals.

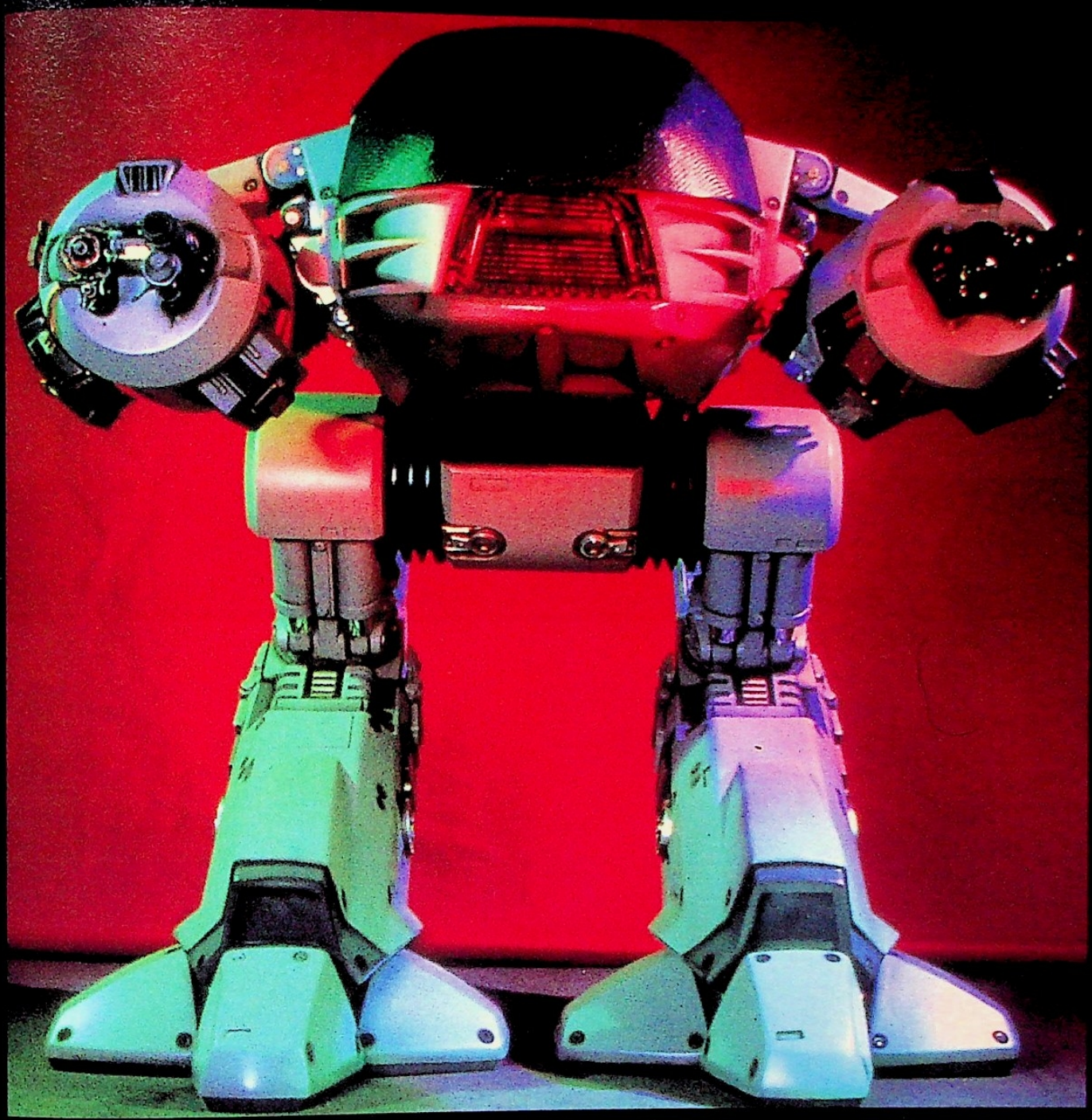
chacun que d'incarner un jour un robot...

« Mais vous ne vous rendez pas compte ! Se faire tuer et revivre ! D'accord, on vous fait porter un complet-veston un peu serré aux entournures, mais en attendant, vous avez véritablement l'impression d'être immortel, tout à fait comme l'homme de fer-blanc du ***Magicien d'Oz****. A la seule différence que moi j'ai un cœur. Ce qui me plaît dans ce film, et dans tout ce que fait Paul Verhoeven en général, c'est qu'il y est toujours question de gens qui se trouvent en poursuivant un rêve. Pour moi, Robocop est un rôle d'un genre tout différent. Il a fallu que j'apprenne à bouger. J'ai même passé quatre mois à lire des ouvrages sur la robotique. Je voulais éviter d'avoir l'air d'un mime. Il fallait que mon personnage « sente » le robot. Je crois que j'y suis arrivé et j'espère que ça se verra à l'écran. C'est mon rôle le plus difficile ne serait-ce que parce qu'il m'a obligé à porter cet accoutrement pendant tout le tournage. Pour être très honnête, je n'étais pas très à l'aise et j'ai un peu souffert de claustrophobie au début, mais au bout de quelques semaines, je m'y suis fait. Et puis si je m'entends si bien avec Paul, c'est qu'au fond, nous nous ressemblons : nous sommes tous les deux poussés par quelque chose qui nous confère une certaine intensité. J'étais un peu inquiet les premières semaines, mais plus maintenant. J'ai pris des cours de méditation transcendantale et je sais me concentrer sur ce que je fais. J'aime les rôles psychologiques comme celui que j'avais dans* ***Shoot the Moon*** *ou* ***Firstborn****, mais il faut bien reconnaître que je me suis beaucoup plus amusé en faisant* ***Buckaroo Banzaï*** *et* ***Robocop****. D'ailleurs, ces deux films relèvent d'un peu de tous les genres : ce sont des comédies qui ne manquent ni d'action, ni de romantisme, et on y trouve encore bien d'autres ingrédients. Et puis ils rassemblent des gens formidables, les équipes les plus talentueuses dont on puisse rêver. »*

Regagnons le théâtre des opérations : il faut refaire la scène au cours de laquelle l'assistant est abattu par ED 209. L'acteur a été brûlé par les explosifs placés sous ses bras. Il y a du sang partout, mais au faux sang se mêle cette fois un peu de véritable hémoglobine. Pourtant, l'acteur est prêt pour la nouvelle prise. Le réalisateur, Paul Verhoeven, répète encore une fois les mouvements que ED 209 est censé effectuer dans la version définitive et il est presque plus convaincant que le robot lui-même ! *« Paul est l'un des metteurs en scène les plus passionnés, créatifs et stimulants avec lesquels il m'est jamais arrivé de travailler »* déclare Nancy Allen, la vedette féminine du film. Il est évident que si Verhoeven est venu travailler aux Etats-Unis, c'est pour entreprendre une nouvelle carrière. Il est réputé pour ses films très controversés sur l'homosexualité, mais il semblerait qu'il ait décidé de changer de voie. Et il se pourrait bien que sa nouvelle direction de travail le propulse jusqu'aux étoiles...

Nous sommes tous des robots

*« **Robocop** est un film très stylisé, bien qu'il s'agisse au départ d'un film d'action »* nous confie Verhoeven en finissant de déjeuner (au menu : un steak, point final). *« C'est un film qui peut se voir à plusieurs degrés, et dans lequel chacun devrait trouver quelque chose. L'argument de base, c'est que nous sommes tous des robots. Nous avons dans la tête un ordinateur qui ne laisse passer que des brides d'informations. Dans ce sens, le film est un drame psychologique. Tout d'un coup, le personnage central, qui a lui-même été transformé en ordinateur, se rend compte qu'il est déjà passé en certains endroits. Il a un sentiment de déjà vu, que nous éprouvons tous assez souvent dans la réalité. Ce qui m'a attiré dans ce film, c'est qu'il allait au-delà de l'histoire du robot. J'ai été surpris de constater quelle profondeur émotionnelle le film atteignait. Et puis j'étais également séduit par les perspectives techniques : j'avais toujours eu envie de faire autre chose, et la science-fiction m'a toujours intéressé. La science-fiction est un moyen d'exprimer des choses qu'on ne peut dire dans le présent, mais qui s'en fait l'écho. Pour moi, le science-fiction est une « situation poétique ». Par exemple, on rêve toujours d'isolement, de solitude totale ; eh bien la science-fiction est le seul moyen d'exprimer ce désir. Elle donne le droit et les moyens de vivre ses rêves. La science-fiction, c'est quelque chose qui ne se passe que dans la tête. Si on était vraiment arrivés à marcher sur Mars, ça deviendrait ennuyeux ; il faudrait inventer un autre monde inconnu. La clé de la science-fiction, c'est ça : elle permet de traduire ce qu'on a dans la tête. Je suis très motivé par ce film. J'étais très lent, très calme, quand j'ai fait*



Le 4ème homme, mais là, il m'a fallu faire preuve d'énergie !»

Paul Verhoeven : un petit Hollandais dans la vaste Amérique

« Pour arriver à faire ce film, j'ai dû m'adapter à de nouvelles conditions de travail, aux effets spéciaux et à la culture américaine... celle de l'avenir ! Les premières semaines, j'ai eu des problèmes, beaucoup de problèmes à résoudre, qui m'ont presque fait regretter d'avoir accepté ce film, mais tout le monde m'a énormément aidé et maintenant je suis persuadé que le résultat en vaudra la peine. ***Robocop****, je dirais que c'est un croisement entre* ***Outland*** *et* ***La Guerre des étoiles****. On y trouve des personnages très forts, dotés d'une âme et d'une réelle profondeur de sentiments. Evidemment la plus grande difficulté qu'il m'ait fallu surmonter, c'était de trouver le moyen —et même différentes façons de filmer Peter Weller, l'interprète du policier-robot. On ne pouvait filmer le robot en action que sous certains angles. Je ne voulais pas qu'il soit ridicule. Enfin, tout se retrouve au montage, et nous avons réussi à faire en sorte qu'il se déplace avec élégance, presque comme si sa démarche était chorégraphiée. La collaboration a été formidable entre tous ceux qui ont travaillé sur ce film. Jon Davison et Ed Neumeier étaient fin prêts lorsque je suis arrivé, en novembre de l'année dernière. Tout s'est magnifiquement déroulé, et c'est très important quand on travaille pour la première fois sur un projet de cette envergure. Je suis content que Ed, qui a écrit le scénario du film et qui le co-produit, soit constamment sur place, parce qu'il m'aide à comprendre la culture américaine. J'espère que* **Robocop** *n'est que le premier d'une longue série de films américains, en ce qui me concerne. La situation n'est pas du tout la même dans mon pays : aux Etats-Unis, on peut trouver de l'argent, on peut se faire aider, et on travaille avec des professionnels aussi motivés que je le suis. Evidemment, je n'aurais jamais fait un film comme le* ***Le 4ème homme****, ici. Le film a été distribué sans aucune restriction, alors que s'il avait dû passer par la censure américaine, il aurait été interdit aux moins de dix-huit ans. Mais comme je n'ai plus l'intention de faire des films comme* ***Le 4ème homme*** *ou* ***La chair et le sang****... De toute façon, j'ai l'impression d'avoir exploré à fond les thèmes sous-jacents à ces deux films... Je veux passer à autre chose. Après* ***Robocop****, je voudrais faire un film de science-fiction qui se déroulerait dans l'espace. Alors, ne vous contentez pas de scruter les cieux... Surveillez vos écrans !»* □■

Nos remerciement à Howard Burk et Susan Dambra

HORIZONS DU FANTASTIQUE

Douze films qui



Un bel exercice
de style dans l'épouvante

par Gilles Poulnen

sortiront l'an prochain

Nico Mastorakis est un réalisateur à surveiller. Il y a deux ans déjà, il signait *Blind Date (Onde de choc)*, un suspense au ton très original, suivi en 1985 de *The Zero Boys*, un terrifiant « survival » qui sort ces jours-ci sur nos écrans. Cette année, il vient de réaliser *The Wind*, un film d'épouvante dans la lignée des thrillers dits « hitchcockiens ».

Mastorakis avoue d'ailleurs s'être inspiré de *Fenêtre sur cour* pour ce récit situé sur une île grecque. C'est là, au cœur d'un village-forteresse déserté durant la saison morte, que Sian Anderson, une romancière américaine, a jugé bon de se retirer pour trouver l'inspiration nécessaire à sa nouvelle œuvre. Mais elle n'aura pourtant pas l'occasion d'écrire une seule ligne car, dès son arrivée, elle va être le témoin involontaire d'un meurtre ! Comble de malchance : l'assassin —qui se révèlera être un redoutable psychopathe— l'a vue et se lance à sa poursuite ! Barricadée dans une immense villa, la pauvre Sian va passer une nuit blanche, tentant de repousser le tueur par tous les moyens, tandis qu'à l'extérieur se lève un vent violent, élément naturel qui jouera un rôle non négligeable dans l'histoire...

En moins de quinze minutes, Mastorakis est déjà arrivé au cœur de l'action et l'on se demande bien comment, avec deux personnages, il va encore pouvoir captiver le spectateur durant plus d'une heure sur ce thème fort classique qu'est celui du « chat et la souris ». Mais cet homme-orchestre qu'est Mastorakis (producteur, réalisateur, scénariste, monteur) sait visiblement où il va et son scénario, à première vue si fragile, se révèle en définitive bougrement bien ficelé. La mise en scène, nerveuse et rigoureuse, joue efficacement avec les nerfs des spectateurs, tandis qu'un soin tout particulier apporté à la photo (les éclairages sont de toute beauté), au montage (tranchant), à la partition musicale (étrange) et aux effets spéciaux (les séquences où intervient le vent sont impressionnantes) achève d'en faire un superbe exercice de style dans le genre.

Enfin, *The Wind* bénéficie de la présence d'une belle brochette d'acteurs tous excellents. Avec, toutefois, une mention spéciale pour Wings Hauser (le sadique de *Descente aux enfers* de Gary Sherman) dans le rôle d'un tueur aussi malsain que dérangé.







FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. **Production :** Omega Entertainment. **Prod. :** Nico Mastorakis. **Réal. :** Nico Mastorakis. **Prod. ex. :** Isabel Mastorakis. **Scén. :** Nico Mastorakis, Bred C. Perry. **Phot. :** Andrew Bellis. **Mont. :** Nico Mastorakis, Bruce Cannon. **Mus. :** Stanley Myers, Hans Zimmer. **Int. :** Meg Foster (Sian Anderson), Wings Hauser (Phil), David McCallum (John), Robert Morley (Elias Appleby), Steve Railsback. 93 mn. Couleurs.

DARK AGE

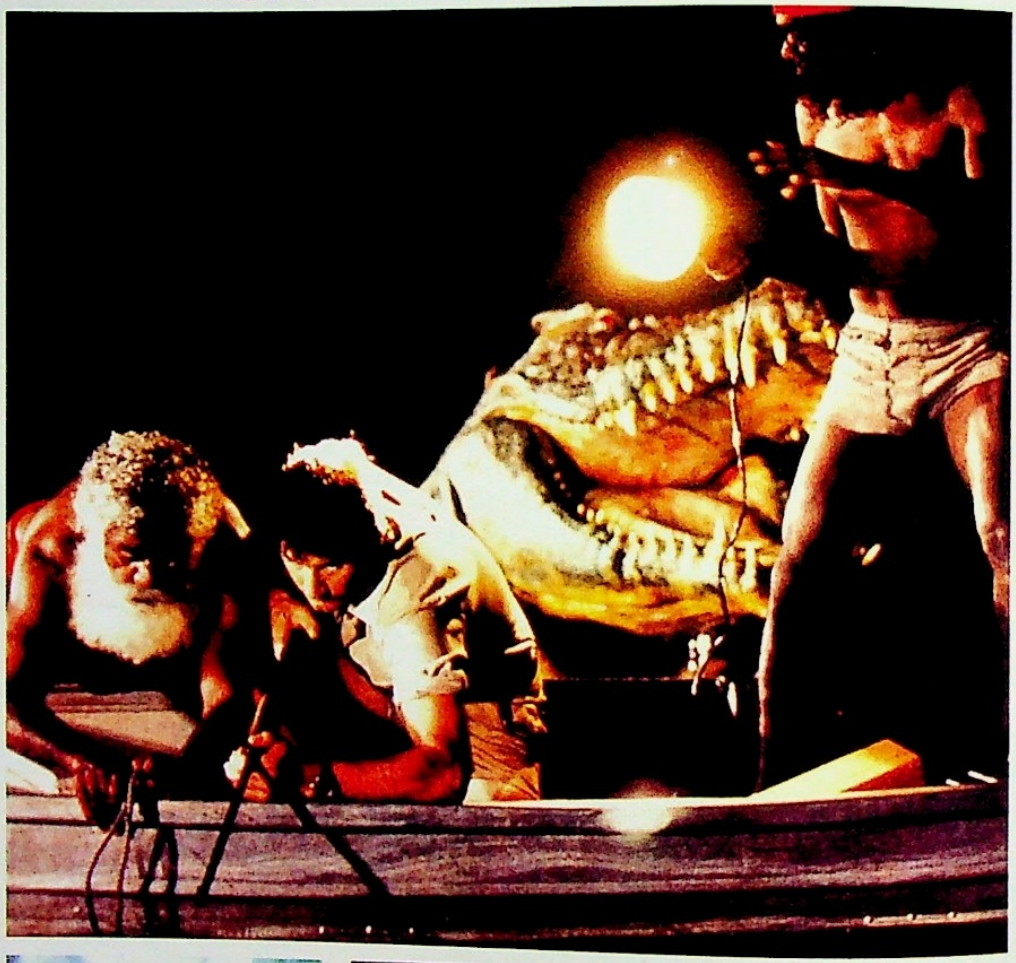




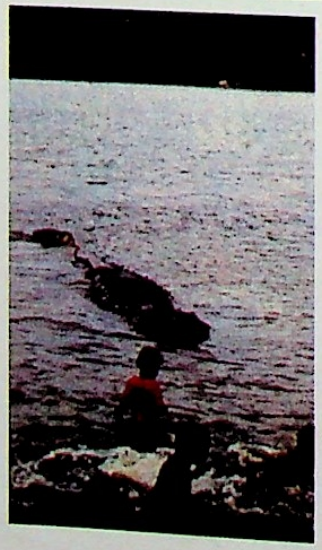
« Jaws » made in Australia !

Numunwari a plus de deux cents ans... et toutes ses dents ! C'est un gigantesque crocodile (plus de sept mètres de long) vénéré par les Aborigènes australiens qui voient en lui une sorte de créature divine. Mais lorsque les corps de trois malheureux sont découverts à moitié dévorés dans les rues d'une grande cité, la population commence à paniquer et exige qu'on débusque et abatte ce monstre sanguinaire ! Un acte inconcevable pour les Aborigènes, persuadés que si Numunwari se manifeste de la sorte, ce ne peut être que pour une bonne raison. Peu à peu, la tension va monter entre les autorités et les Aborigènes farouchement décidés à défendre leurs traditions. Quant à Numunwari, il continuera de frapper...

Dark Age (également intitulé *The Legend of Numunwari*) aura été une des plus importantes productions australiennes de 86. Importante de par son budget (5 millions de dollars) mais également du fait que *Dark Age* annonce le retour en grande forme d'un certain cinéma fantastique australien de qualité qui s'est depuis peu mystérieusement raréfié après avoir connu l'explosion que l'on sait au début des années 80. Le maître d'œuvre de ce projet se nomme Tony Ginnane à qui l'on doit des films comme *Harlequin* ou encore *Survivor*. Arch Nicholson, le réalisateur, a derrière lui pas moins de douze années de documentaires ainsi que trois longs-métrages parmi lesquels *Fortress* (avec Rachel Ward) encore inédit chez nous mais dont on dit déjà le plus grand bien. Nicholson déclare avoir été sensibilisé par le projet parce qu'il traite essentiellement des attitudes, croyances et coutumes qui opposent les Blancs aux Aborigènes. Un problème de culture qui n'empêche pas le film d'être *aussi* une œuvre de pur divertissement (mêlant aventure et action) qui bénéficie d'effets spéciaux étonnants dans la grande tradition de *Jaws*. Il est vrai que depuis *Razorback*, les Australiens n'ont plus rien à envier aux Américains...







FICHE TECHNIQUE

Australie. 1986. **Production :** F.G. Film Productions. **Prod. :** Basil Appleby. **Prod. ex. :** Tony Ginnane, Bill Gavin. **Réal. :** Arch Nicholson. **Scén. :** Tony Morphett, Sonia Borg, Stephen Cross. **Phot. :** Andrew Lesnie. **Int. :** John Jarratt, Nikki Coghill, Ray Meagher. 95 mn. Couleurs.

DOLLS

Un conte de fées macabre par l'auteur de « Re-animator » !

Réalisé pratiquement en même temps que *From Beyond* dans les studios romains d'Empire Pictures, *Dolls* est une œuvre intelligente, soignée et sans temps morts constituant la preuve irréfutable que Stuart Gordon est bien un metteur en scène de talent. Loin des délires lovecraftiens de *Re-Animator* et de *From Beyond*, son nouveau film est un intéressant conte macabre qui, sans être d'une originalité étourdissante, atteint le but qu'il s'est fixé en distillant de délicieux frissons.

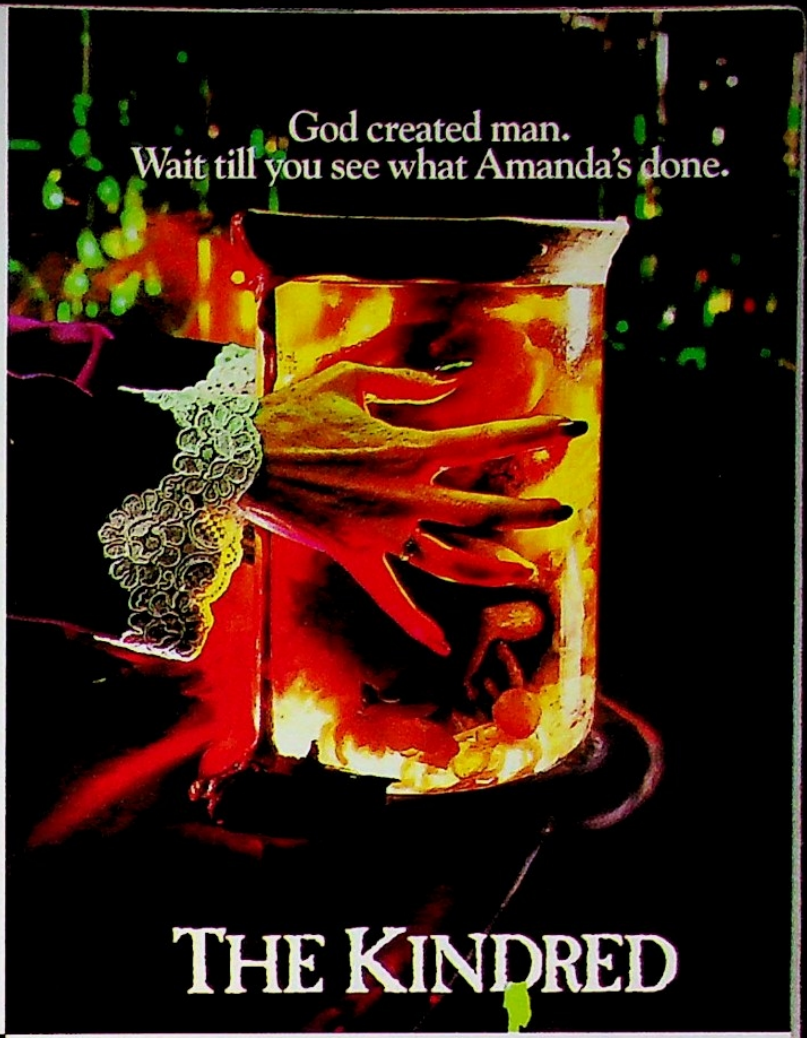
Tout commence selon un rite bien établi : par un soir d'orage, des touristes dont la voiture est tombée en panne vont trouver refuge chez un couple bien étrange collectionnant des poupées. Elles sont des centaines, bien rangées et immobiles, fixant de leurs yeux de porcelaine les visiteurs dont elles sondent l'âme. Certains n'ont peut-être pas envie de jouer avec elles... En revanche, elles ont la plupart du temps très envie de s'amuser avec leurs hôtes, surtout avec ceux qui ne leur plaisent pas !

La difficulté avec *Dolls* consistait à faire s'animer en même temps des dizaines de poupées. A ce niveau, le film est une entière réussite. Certaines séquences de transformation (comme celle du père changé en polichinelle) très impressionnantes. *Dolls* se permet même de malicieux clins d'œil et se singularise par un cynisme bien-venu qui transparaît dans la morale concluant comme de coutume les meilleurs contes de fées.

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. **Production :** Empire Pictures/Taryn. **Prod. :** Brian Yuzna. **Prod. ex. :** Charles Band. **Réal. :** Stuart Gordon. **Scén. :** Ed Naha. **Phot. :** Mac Ahlberg. **Déc. :** Giovanni Natalucci. **Eff. spéc. :** Mechanical And Makeup Imageries. **Int. :** Stephen Lee, Guy Rolfe, Hilary Mason, Ian Patrick Williams, Carolyn Purdy-Gordon, Cassie Stuart, Carrie Lorraine. 75 mn. Couleurs.





Le clone assassin

L'épouvante est réellement à l'honneur dans *The Kindred* (littéralement « le lien de parenté »), l'une des meilleures productions indépendantes de la saison. Réalisé par Jeffrey Obrow et Stephen Carpenter à qui l'on doit *The Power* (une série B sortie en vidéo sous le titre *La force*), ce film possède toutes les qualités qui font les délices des amateurs de frissons : un thème inventif, un suspense grandissant, un rythme sans faille, une mise en scène soignée et des effets spéciaux aussi efficaces que délirants.

The Kindred débute lorsque John se rend au chevet de sa mère mourante. Cette dernière, qui fut l'une des plus brillantes scientifiques de son époque, lui révèle l'existence d'un « frère » pas tout à fait comme les autres puisqu'elle l'aurait crée artificiellement à partir de cellules prélevées sur John lui-même. Le « frère » en question vivrait donc depuis des années, caché dans les sous-sols de la demeure familiale. Avant de passer de vie à trépas, la pauvre femme fait promettre à son fils d'aller détruire cette créature dont le contrôle lui a échappé et que plus rien ne permet de rattacher à la race humaine...

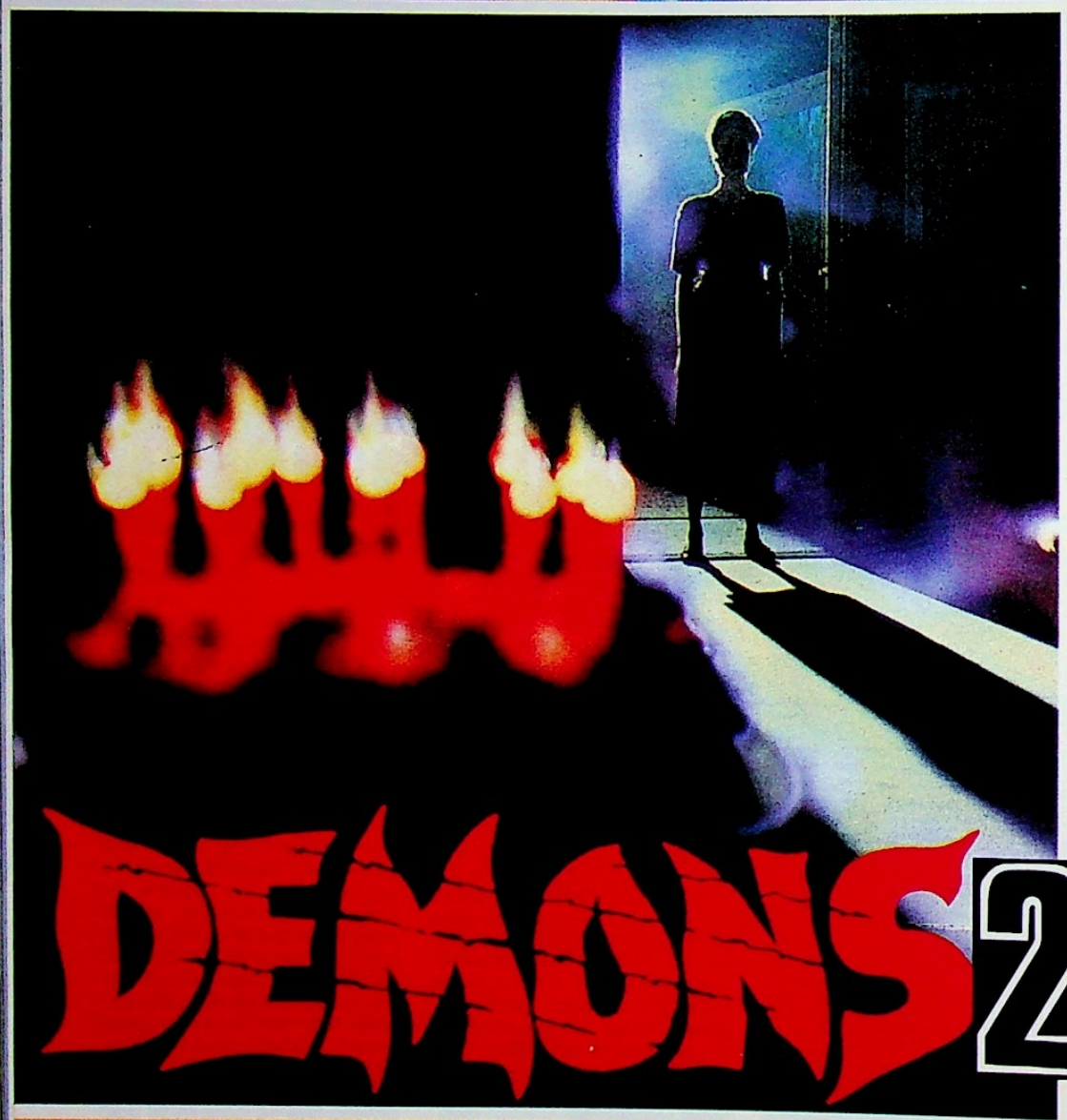
S'ensuit alors près d'une heure d'horreur non-stop durant laquelle John, aidé de plusieurs amis, va tenter de percer ce mystère en débusquant puis tuant la chose qui, se sentant menacée, va passer à l'attaque... Comme dans *Alien*, celle-ci changera plusieurs fois de volume et d'apparence avant d'être mise hors d'état de nuire. Le principal atout de *The Kindred* consiste en une surenchère au niveau des effets spéciaux, originaux et d'une surprenante qualité. La créature est vraiment hideuse !

La production indépendante américaine ne nous avait pas offert une aussi belle surprise depuis le terrifiant *House* !

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. **Production :** F/M Entertainment/Kindred Productions. **Prod. :** Jeffrey Obrow, Stacey Giachino. **Prod. ex. :** Joel Freeman. **Réal. :** Jeffrey Obrow, Stephen Carpenter. **Scén. :** Stephen Carpenter, Jeffrey Obrow, John Penney, Earl Ghaffari, Joseph Stefano. **Phot. :** Stephen Carpenter. **Mus. :** David Newman. **Int. :** David Allen Brooks, Amanda Pays, Talia Balsam, Kim Hunter, Rod Steiger. 92 mn. Couleurs.







Le « gore » à tout prix !

Demons 2 a tout de l'œuvre de commande—de récupération devrait-on dire— rapidement éxécutée dans le but évident d'exploiter le succès tout récent du précédent chapitre.

Cette fois-ci le récit ne se déroule plus dans une salle de cinéma mais dans un immeuble moderne dont tous les locataires ont les yeux rivés à leur poste de télévision qui, ce soir-là, diffuse un film d'horreur. On a vite fait d'anticiper sur les événements : le zombie du « film dans le film », à court de chair fraiche, va littéralement crever l'écran et se jeter sur une téléspectatrice ! Contaminée, celle-ci sera le premier maillon d'une sanglante réaction en chaine...

Il s'agit donc, à peu de choses près, d'une resucée de *Demons 1* où, dans un lieu clos, des personnages hystériques tentent une nouvelle fois d'échapper à des créatures hideuses encore plus hystériques. Visiblement, l'intention des auteurs n'a pas été de faire du cinéma (le jeu des comédiens est d'ailleurs épouvantable) mais, un peu à la manière d'Herschell Gordon Lewis, un super-spectacle de grand-guignol. C'est le règne du « gore » avec pour parti-pris celui de ne reculer devant rien ; et personne ne sera épargné : ni le petit chien transformé en féroce créature qui dévore sa maîtresse, ni le gamin (devenu zombie à son tour) qui finira éventré, ni la femme enceinte agressée par un curieux descendant des Gremlins !

Demons 2 —plus encore que son prédécesseur— rejoint la longue liste des films à consommer uniquement au troisième degré, laissant néanmoins derrière lui une amère impression lorsqu'on se souvient qu'il n'y a pas encore si longtemps Dario Argento —quand il ne signait pas de somptueuses œuvres personnelles— était capable de concevoir un film comme *Zombie-Dawn Of The Dead*...

FICHE TECHNIQUE

Italie. 1986. **Production :** DAC Film. **Prod. :** Dario Argento. **Réal. :** Lamberto Bava. **Scén. :** Dario Argento, Lamberto Bava, Franco Ferrini, Dardano Sacchetti. **Phot. :** Lorenzo Battaglia. **Mont. :** Pietro Bozza. **Mus. :** Simon Boswell. **Eff. spéc. :** Sergio Stivaletti. **Int. :** David Knight, Bobby Rhodes, Asia Argento, Virginia Bryant, Coralina Cataldi Tassoni. 94 mn. Couleurs.

TERMINUS



Une impardonnable faute de parcours...

Quelque part dans un monde futuriste et post-apocalyptique, un personnage tout-puissant a conçu, avec le concours des médias, un jeu spectaculaire et brutal, une course-poursuite colossale à l'issue généralement mortelle : un gigantesque camion doit rallier une base secrète avant d'être rejoint puis pris en chasse par d'autres véhicules dont le but est de le détruire par tous les moyens possibles. Gloire et fortune attendent le vainqueur. Mais le jeu est truqué et il deviendra bientôt évident que le rallye sert de couverture à une autre opération. Celle-ci, particulièrement sinistre, menace la vie de toute la population...

Avec un scénario à la mode, mâtiné de *Mad Max*, de *Rollerball* et du *Prix du danger*, un budget phénoménal, une équipe technique composée de spécialistes et la présence de trois vedettes internationales (Johnny Hallyday, Karen Allen et Jurgen Prochnow —co-production oblige !), on serait logiquement en droit de s'attendre à un événement cinématographique, un choc visuel, un spectacle hors du commun... Autant d'espoirs évanouis car il faut maintenant se rendre à l'évidence : *Terminus* n'est pas à la hauteur de ses ambitions ! Il y a bien du mouvement et quelques cascades, c'est certain, mais le film de Pierre William Glenn (ex directeur de la photographie de Truffaut, Corneau, Tavernier ou Losey) reste désespérément froid, vide et pessimiste. On aurait aimé y retrouver la folie d'un *Mad Max*, la puissance d'un *Rollerball*, la maîtrise d'un *Duel*. En vain...

Et puis, il y a Johnny Hallyday, l'une des plus flagrantes erreurs de distribution de ces dix dernières années. Dire qu'il joue faux serait un euphémisme ! Le pauvre n'est tout simplement pas fait pour être acteur. Comble de bêtise : les scénaristes ont crû bon de l'entourer d'enfants, histoire de nous rappeler *Mad Max 3*.







Ce qui était déjà crispant avec George Miller devient ici carrément insupportable...

FICHE TECHNIQUE

France/R.F.A. 1986. **Production :** CAT Productions/Les Films du Cheval de Fer/CBL/Initial Groupe. **Prod. :** Anne François, Marita Coustet. **Prod. ex. :** Pierre William Glenn. **Réal. :** Pierre William Glenn. **Scén. :** Patrice Duvic. **Phot. :** Jean-Claude Vicquery. **Int. :** Johnny Hallyday, Karen Allen, Jurgen Prochnow, Julie Glenn, Gabriel Damon. Couleurs.

Quand les mythes s'emmèlent Frankenstein rencontre Pygmalion !















Frankie Stone a 30 ans. Elle est la plus douée et la mieux payée des « image-maker » du pays : son travail consiste à façonner le « look » de n'importe quel personnage public —de la rock star au politicien. Un beau jour, Frankie reçoit une offre peu banale : la N.A.S.A. lui demande de prendre en mains Ulysses, le plus sophistiqué des androïdes jamais conçus, parfait substitut à l'homme lorsqu'il s'agit d'effectuer de longs voyages dans l'espace. Pour Frankie, célibataire, cette « éducation » représente une occasion inespérée : elle va enfin pouvoir créer la personne de ses rêves, son « Mr. Right » —l'Homme Idéal !

Making Mr. Right est le nouveau film de Susan Seidelman (la réalisatrice de *Recherche Susan, désespérément*) pour Orion, avec qui elle a signé un contrat d'exclusivité (suite au succès de *Recherche Susan...* justement). Cette fois-ci, le « studio » lui a donné carte blanche... et un budget de 10 millions de dollars ! Car *Making Mr. Right* n'est pas qu'une simple comédie. C'est aussi un film fantastique mettant en scène de nombreux effets spéciaux visuels —dont certains inédits— supervisés par Bran Ferren (*Altered States, Blow Out, Tempest*). La jeune réalisatrice est tout à fait consciente du pari qu'elle vient d'engager : « Il est un mythe à Hollywood selon lequel les femmes metteurs en scène sont incapables de toucher aux thèmes d'action ou à effets spéciaux et ne peuvent par conséquent faire que des films empreints d'une certaine sensibilité » déclare-t-elle ; « j'ai voulu relever ce défi, à la seule différence qu'ici, je me sers des effets spéciaux en privilégiant non pas l'aspect technologique mais le côté humain ».

Un traitement indispensable lorsqu'on découvre que *Making Mr. Right* est avant tout une « love story », mais vue sous un angle vraiment nouveau. Susan Seidelman s'explique : « Je voulais raconter une histoire d'amour à condition de trouver une façon originale d'aborder le sujet ; quelque chose qui n'ait encore jamais été montré ».

Et elle y est certainement parvenue, car il n'est pas si évident, tout compte fait, de décrire le thème de *Making Mr. Right*... Que diriez-vous d'une comédie sur la difficulté de tomber amoureux en 1986 traitée selon un point de vue post-féministe qui aurait pris le parti de mélanger les mythes de Frankenstein et de Pygmalion ?

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. **Production :** Mr. Right Incorporated/Orion Pictures. **Prod. :** Mike Wise, Joel Tuber. **Prod. ex. :** Dan Enright, Susan Seidelman. **Réal. :** Susan Seidelman. **Scén. :** Floyd Byars, Laurie Frank. **Phot. :** Edward Lachman. **Mont. :** Andrew Mondshein. **Mus. :** Chaz Jankel. **Déc. :** Barbara Ling. **Eff. spéc. :** Bran Ferren. **Int. :** Ann Magnuson (Frankie), John Malkovich (Ulysses/Jeff Peters), Glenne Headly (Trish), Ben Masters (Steve Marcus), Laurie Metcalf (Sandy), Hart Bochner (Don). Couleurs.



La surprenante performance de Farrah Fawcett

Extremities

Tout le monde s'est toujours plus ou moins moqué de Farrah Fawcett, de ses traits trop réguliers, de sa chevelure trop blonde, de son sourire éternellement figé et, surtout, de ses « dons » d'actrice... Prisonnière d'une image stéréotypée —voire négative— rendue par la série « Drôle de dames », Farrah Fawcett a connu une longue traversée du désert avant d'arriver à prouver qu'elle pouvait jouer autre chose... C'est au théâtre qu'elle a tout d'abord entrepris sa reconvertion en reprenant, après Susan Sarandon et Karen Allen, le rôle principal d'une pièce intitulée « Extremities ». Là, public et critiques ont découvert une autre Farrah Fawcett, une véritable comédienne !

Aujourd'hui, la pièce « off-Broadway » est devenue un film mis en scène par Robert M. Young. Farrah Fawcett y incarne Marjorie, une jeune femme qui va se faire agresser par un inconnu dans sa propre voiture. Elle parviendra à s'échapper mais, dans sa fuite, laissera son portefeuille contenant ses nom et adresse entre les mains de l'homme. Or, ce qu'elle redoutait par dessus tout, le plus terrible de ses cauchemars, va prendre corps : quelques jours plus tard, l'individu s'introduit chez elle, gonflé de haine et bien décidé à prendre sa revanche. L'affrontement est violent. Marjorie est brutalisée, humiliée. Et au moment où le viol, puis le meurtre, semblent inévitables, Marjorie parvient à aveugler son assaillant grâce à un jet d'insecticide. Dès lors, les rôles se renversent : l'homme va devenir la proie, et la victime le bourreau... La personnalité de Marjorie se transforme et acquiert presque instantanément une force et une détermination dont on ne l'aurait jamais crû capable. Elle est décidée à se venger et à faire souffrir à son tour, parfaitement consciente qu'il lui faudra peut-être même recourir à la solution extrême, c'est-à-dire tuer... Cependant il ne sera point question ici d'une réaction névrotique à la *Angel Of Vengeance*. Les auteurs ont visiblement opté pour une approche plus profonde, privilégiant l'aspect psychologique, et ce, sans nuire au récit —passionnant— qui bénéficie d'une réelle progression dramatique. Mais cette autopsie d'une agression (et de ses répercussions) n'en demeure pas moins un excellent film de terreur où, durant la majeure partie du film, la caméra subjective de Robert M. Young se meut avec une aisance remarquable de la cuisine au salon (et vice versa) provoquant une authentique sensation de claustrophobie. Superbement interprété et photographié de sûrcroit, *Extremities* est un étouffant huis-clos dont on ne ressort pas tout à fait indemne...

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. **Production :** Atlantic Releasing Corporation. **Prod. :** Burt Sugarman. **Prod. ex. :** Thomas Coleman, Michael Rosenblatt. **Réal. :** Robert M. Young. **Scén. :** William Mastrosimone, d'après sa pièce. **Phot. :** Curtis Clarck. **Mont. :** Arthur Coburn. **Mus. :** J.A.C. Redford. **Déc. :** Chester Kaczenski. **Int. :** Farrah Fawcett (Marjorie), James Russo (Joe), Diana Scarwid (Terry), Alfre Woodard (Patricia). 90 mn. Couleurs.





Un western moderne et gothique

Voilà un film qui échappe à toute classification : *The Wraith* est au croisement de *Mad Max 2*, *Pale Rider* et *American Graffiti*.

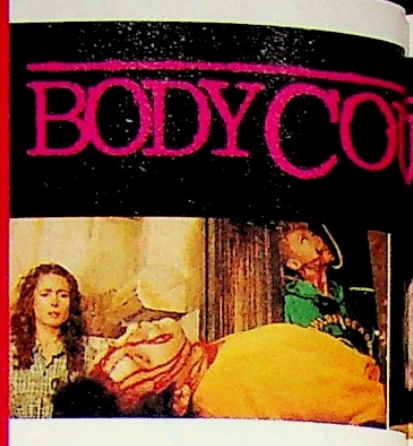
Situé dans les immensités désertiques de l'Arizona, le film met en scène un fantôme, ou plus exactement une apparition spectrale, venu se venger des jeunes voyous responsables de sa mort. Casqué, bardé de cuir noir et de tout un appareillage de tubes métalliques, cet énigmatique personnage va, au volant d'une Turbo indestructible roulant à la vitesse de la lumière, semer le trouble dans une région où il ne se passe jamais rien !

Filmé avec un réel sens de la caméra et de l'action par un nouveau-venu nommé Mike Marvin (il a réalisé de nombreux documentaires sur le ski et s'est rendu responsable de la « chorégraphie » du prégénérique à skis de l'*Espion qui m'aimait*) ce western moderne qui témoigne d'un goût immodéré pour les atmosphères gothiques bénéficie de superbes séquences d'effets spéciaux visuels dûs à Peter Kuran dont personne n'a oublié les délirantes créations dans *Effroi, Wolfen* ou le délirant *Zu : Warriors From The Magic Mountain* made in Hong-Kong. La recherche d'un certain esthétisme, que ce soit au niveau de la mise en scène baignée de couleurs bleutées comme à celui de la contribution technique, a été poussé à un tel point que le film prend parfois des allures de vidéo-clip. Impression renforcée d'ailleurs par une bande-son très travaillée. Quant aux nombreuses cascades automobiles, elles sont l'œuvre de Buddy Joe Hooker, un vétéran en la matière qui a déjà signé celles de *The Right Stuff* et de *To Live And Die In L. A.* entre autres.

Cas résolument à part, *The Wraith* l'est aussi jusque dans sa distribution qui regroupe les noms d'une seconde génération d'acteurs issus de familles respectées dans le monde du show business : Charlie Sheen (fils de Martin Sheen), Nick Cassavetes (fils de Geena Rowland et de John Cassavetes), Griffin O'Neal (fils de Ryan O'Neal), Clint Howard (frère du metteur en scène Ron Howard) et Randy Quaid (frère de Dennis Quaid).

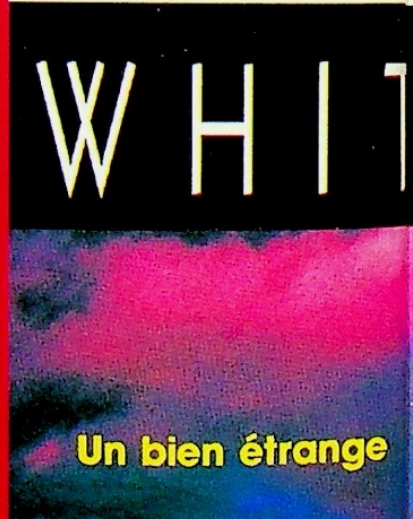
FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. **Production :** Alliance Entertainment Corporation/New Century Production. **Prod. :** John Kemeny. **Prod. ex. :** Buck Houghton. **Réal. :** Mike Marvin. **Scén. :** Mike Marvin. **Phot. :** Reed Smoot. **Mont. :** Scott Conrad, Gary Rocklin. **Mus. :** Michael Hoenig, J. Peter Robinson. **Déc. :** Dean Tschetter. **Eff. spéc. visuels :** Peter Kuran. **Int. :** Charlie Shee (Jake Kesey), Nick Cassavetes (Packard Walsh), Randy Quaid (Sheriff Loomis), Sherilyn Fenn (Keri Johnson), Matthew Barry (Billy Hankins), Griffin O'Neal (Oggie Fisher), Clint Howard (Rughead). 95 mn. Couleurs.



« Vendredi 13 »...

Il est surprenant de voir un réalisateur comme Ruggero Deodato (dont le nom est habituellement associé à des titres-scandales comme *Cannibal Holocaust* ou *Amazonia, la jungle blanche*) se ridiculiser avec un film de la trempe de *Body Count* qui n'est autre qu'une nouvelle variation sur le thème de *Vendredi 13* et consorts : de jeunes campeurs sont systématiquement décimés par un mystérieux tueur... qui se révèlera être



Un bien étrange

La petite ville minière de Globe en Arizona vit à l'heure de la terreur : quatre meurtres y ont été commis en un rien de temps par ce que la police pense être un tueur schizophrène. Les victimes, toutes des femmes, ont été retrouvées baignant dans leur sang, démembrées...

Joan White sera-t-elle la prochaine victime ? En tout cas, pour elle, le cauchemar vient de commencer car il se pourrait bien que l'homme dont elle partage la vie depuis dix ans et avec qui elle a eu un



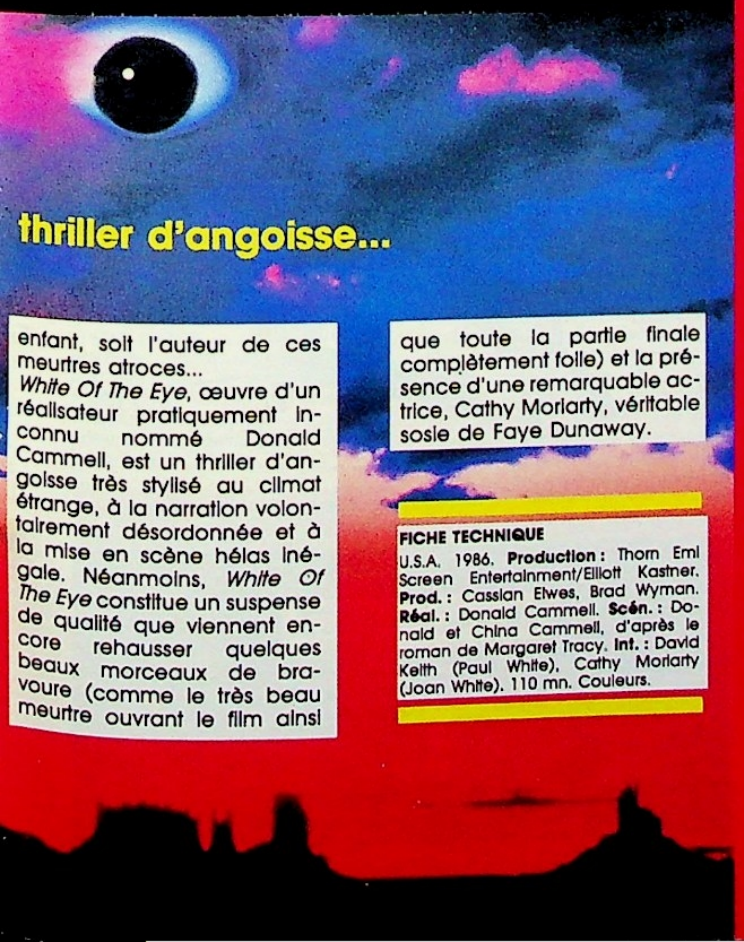
avec dix ans de retard !

l'un d'entre eux, passablement perturbé par les fantômes de son enfance (tant pis pour le suspense !). Les meurtres à l'arme blanche sont nombreux (au rythme d'un toutes les dix minutes) et les scènes « gores » dans le ton de tout ce qu'on a pu voir sur le même sujet jusqu'à présent. Bref, on s'ennuit ferme et l'on se demande ce que des comédiens comme Mimsy Farmer (*Frissons d'horreur*), David Hess (*La dernière maison sur la gauche*) et Charles Napier ont bien pu trouver au scénario pour accepter de se compromettre de la sorte !

FICHE TECHNIQUE

Italie. 1986. **Production :** Racing Pictures. **Prod. :** Alessandro Fracassi. **Réal. :** Ruggero Deodato. **Scén. :** Alex Capone, David Parker Jr. **Phot. :** Emilio Loffredo. **Mus. :** Joel Goldsmith. **Int. :** Bruce Penhall, Mimsy Farmer, David Hess, Luisa Maneri, Charles Napier, Cynthia Thompson, Andrew Lederer. 90 mn. Couleurs.

E OF THE EYE



thriller d'angoisse...

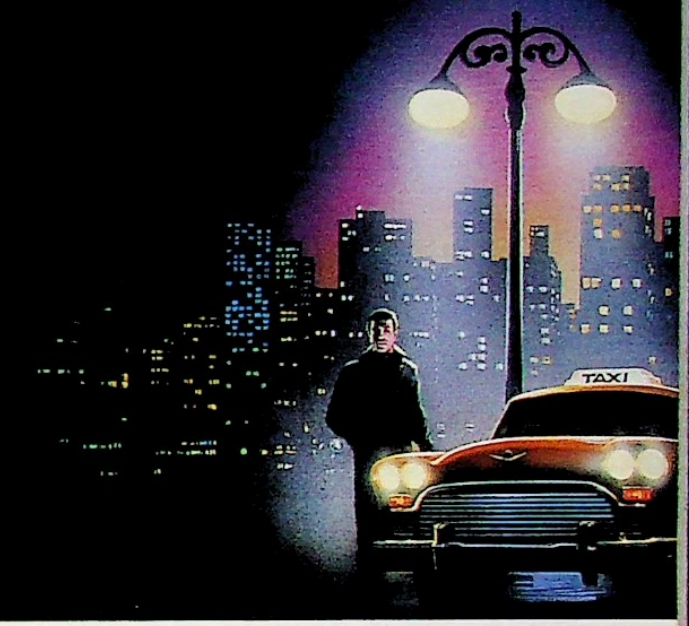
enfant, soit l'auteur de ces meurtres atroces...

White Of The Eye, œuvre d'un réalisateur pratiquement inconnu nommé Donald Cammell, est un thriller d'angoisse très stylisé au climat étrange, à la narration volontairement désordonnée et à la mise en scène hélas inégale. Néanmoins, *White Of The Eye* constitue un suspense de qualité que viennent encore rehausser quelques beaux morceaux de bravoure (comme le très beau meurtre ouvrant le film ainsi que toute la partie finale complètement folle) et la présence d'une remarquable actrice, Cathy Moriarty, véritable sosie de Faye Dunaway.

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. **Production :** Thorn Emi Screen Entertainment/Elliott Kastner. **Prod. :** Cassian Elwes, Brad Wyman. **Réal. :** Donald Cammell. **Scén. :** Donald et China Cammell, d'après le roman de Margaret Tracy. **Int. :** David Keith (Paul White), Cathy Moriarty (Joan White). 110 mn. Couleurs.

GRAVEYARD SHIFT



Un vampire au grand cœur !

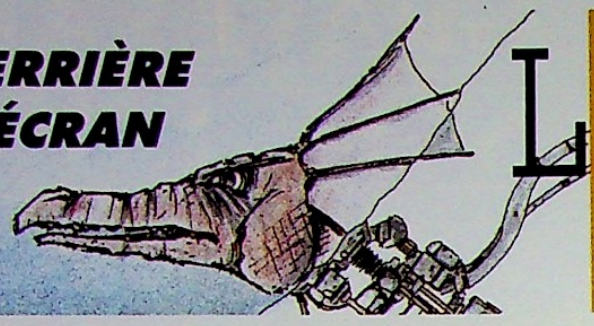
Stephen Tsepes est chauffeur de taxi, la nuit à New York. Stephen Tsepes est aussi un vampire de 350 ans, féroce et affamé. Mais un vampire qui sait choisir ses victimes. Car Stephen a un cœur... Lorsqu'une cliente lui avoue, qu'elle n'attend plus rien de la vie ou que le poids de l'existence lui est devenu trop lourd à supporter, Stephen la délivre de son fardeau en ayant l'impression d'accomplir une œuvre humanitaire. Sa rencontre avec Michelle, une jeune femme condamnée par la médecine lui rappelant celle qu'il aima jadis, bouleversera ses habitudes et le conduira à sa perte...

Curieux petit film que ce *Graveyard Shift* qui aborde le thème du vampirisme de façon fort originale. La créature de la nuit nous est ici présentée comme un être seul, désemparé, pathétique et perpétuellement en proie aux tourments de l'existence, à tel point que l'on finit par le prendre en sympathie. Une situation paradoxale qui atteint son paroxysme lorsque, vers la fin du film, le « monstre » nous est vraiment montré comme étant non plus le vampire mais le mari de Michelle, borné et insensible aux souffrances de celui qui s'apprête à lui ravir sa femme. Réalisé avec une grande sensibilité par Gérard Ciccoritti, *Graveyard Shift* est beaucoup plus qu'un simple film d'épouvante. Cette œuvre originale, dans le fond comme dans la forme, baignée d'éclairages violents et peuplée de personnages réellement attachants, ne devrait pas avoir de mal à se différencier de tous les vampires que nous réserve l'année 87 : *Return To Salem's Lot, Near Dark, Lost Boys, I Was A Teenage Vampire, I Married A Vampire, Vampires In Venice* etc.

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. **Production :** Lighshow Communications. **Prod. :** Michael Bockner. **Prod. ex. :** Arnold H. Bruck, Stephen R. Flaks. **Réal. :** Gerard Ciccoritti. **Scén. :** Gerard Ciccoritti. **Phot. :** Robert Bergman. **Mont. :** Robert Bergman, Norman Smith. **Mus. :** Nicholas Pike. **Int. :** Silvio Oliviero (Stephen Tsepes), Helen Papas (Michelle), Cliff Stoker. 89 mn. Couleurs.

DERRIÈRE L'ÉCRAN



L'HORIZON

Le son Lucas made in France

Avec le succès du Fantastique et de la Science-Fiction au cinéma, les travaux de ceux qui réalisent les trucages trouvent un large écho dans la presse américaine. A chaque sortie importante, de nombreux articles sont consacrés à l'activité des techniciens et artistes dont la qualité des créations tient pour une grande part dans le succès des films.
Si les noms des grands spécialistes américains et anglais des effets spéciaux nous sont désormais familiers, tout près de nous, des professionnels travaillent dans l'ombre. Trop souvent absents des longs métrages, il y a bien longtemps que leurs « trucs » font le bonheur de la publicité et de nombreux programmes courts. Qu'ils soient décorateurs, électroniciens ou ingénieurs du son, ils n'ont qu'une seule idée en tête : innover ! Désormais, nous vous emmmènerons régulièrement *Derrière l'écran* à la rencontre de ces bricoleurs de génie et autres passionnés de cinéma, inconnus du public et, parfois, des professionnels...

Pour cette première incursion derrière l'écran, place aux paradoxaux parents pauvres du cinéma : la salle et le son ! La majorité des articles traitant de l'utilisation des techniques de pointe et autres innovations s'intéresse avant tout à l'image et ses trucages. Bien que faisant l'objet d'un travail de plus en plus soigné, la fabrication et la reproduction de la bande sonore du film ne sont l'objet que d'une maigre information.

Or depuis le mois de septembre, se déroule à Paris une expérience qui risque de modifier à brève échéance les habitudes de fréquentation d'un public de plus en plus exigeant quant à la qualité technique du spectacle qu'on lui propose.

Au cœur du nouveau quartier des Halles-Saint Eustache, le Forum Horizon, vaste complexe de six salles vient d'ouvrir ses portes. La promotion du cinéma est basée sur le recours au *THX sound system*, système de reproduction sonore mis au point par Lucasfilm au début des années 80. Il équipe le Grand Amphithéâtre, salle spacieuse de 550 fauteuils offrant au public des images de grande dimension, jusqu'à 18 mètres de base pour les formats panoramiques. Pour le spectateur venu ici par curiosité, rien de bien nouveau en apparence. L'aspect général du lieu est similaire à celui des grandes salles parisiennes. A l'intérieur de cette architecture dépouillée, le tissu, la brique et le bois se partagent les murs où sont répartis une vingtaine de haut-parleurs semblables à ceux des autres cinémas équipés en Dolby Stéréo.

Si la différence n'est pas visible, elle est immédiatement perceptible dès la restitution des premiers sons accompagnant l'immense logo argenté THX (1) ; introduction grandiose à tout long métrage projeté sur cet écran. Le système restitue des aigus et des graves jamais entendus auparavant dans une salle ; le tout avec une définition et une couverture de l'audience extraordinaires malgré le fort niveau d'amplification - 5 000 Watts en ligne pour le 70 MM - et le grand volume de la salle. A l'époque où la haute-fidélité et le compact-disc entrent massivement dans les foyers, le procédé THX semble redonner une longueur d'avance à l'écoute en salle.

(1) THX, référence de Lucas à son premier long métrage : *THX 1138* (1970).

GEORGE LUCAS ET LE SON

Pour raconter une histoire, fasciner le spectateur, le film utilise des images et des sons. Qu'ils soient musique, dialogue ou ambiance, ces derniers ont pris une importance croissante avec le retour en force du merveilleux et l'usage fréquent des procédés stéréophoniques. Ces histoires nous transportent dans des univers créés de toute pièce. Ainsi, pour sa trilogie *Star Wars*, Lucas développa parallèlement aux techniques de trucage de l'image, les procédés de prise de son et de mixage, ces progrès considérables apportant crédibilité et surcroît d'efficacité aux déplacements des navires spatiaux, aux impacts lasers, etc. Cependant, malgré ces progrès importants, rares étaient les salles dont l'équipement électro-acoustique pouvait restituer fidèlement le son initial créé par les techniciens. C'est donc la médiocrité des projections et l'inaptitude des salles à présenter ses films à la bande sonore très élaborée qui détermina Lucas à développer un vaste programme de recherches visant à mettre au point un système de traitement et de reproduction du son enregistré d'une très haute fidélité : placer le spectateur dans un environnement sonore digne d'un auditorium professionnel. Résultat de ces recherches, le procédé THX accompagna les premières projections américaines de *Return of the Jedi* en 1983.

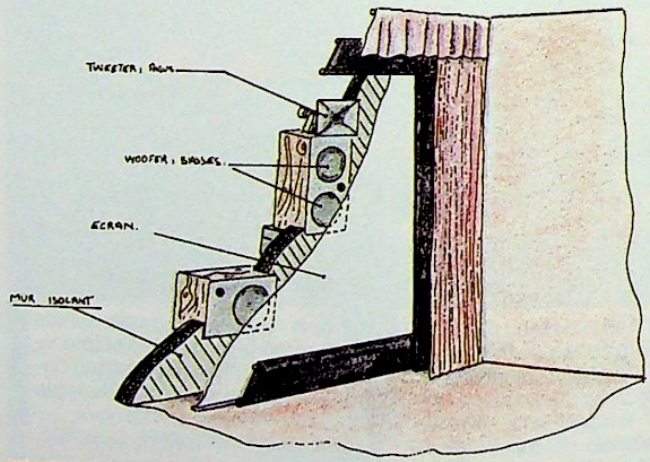
UNE CHAÎNE D'ÉLÉMENTS

Comme son nom l'indique, le *THX sound system* ne se présente pas comme un procédé-technique mais comme une combinaison d'éléments intervenant aux divers stades de la reproduction du signal. Pour mieux comprendre la façon dont opère cet ensemble, il convient d'avoir présent à l'esprit les sources de détérioration d'un son lors d'une projection :
1) Une mauvaise isolation de la salle. Les bruits de fond venant des salles voisines, le projecteur en cabine, les déclenchements du système de conditionnement de l'air, la proximité d'une rue passagère ou d'une ligne de métro sont autant de parasites extérieurs interférant sur le son restitué.
2) Une architecture souvent inadaptée. Généralement trop exigue, en longueur, construite à la va-vite sans un respect scrupuleux des normes acoustiques, la configuration de la salle joue sur la perception des sons en privilégiant certaines fréquences sans parler des phénomènes d'écho.

3) Enfin les éléments de la chaîne électro-acoustique sont défectueux. Système de lecture Dolby mal réglé privilégiant une voie par rapport à l'autre, détérioration du signal à l'amplification dans les hautes et basses fréquences, mauvaise couverture du public avec des haut-parleurs mal placés avec meilleure restitution et directivité des graves sur les aigus...
Toutes ces sources de nuisance sonore se superposant font de certaines salles des lieux à fuir. Partant de ce constat, Lucasfilm a donc développé son *THX sound system* en faisant travailler architectes et spécialistes du son en étroite collaboration.

L'ENVIRONNEMENT SONORE

Le premier élément qui décide de la mise en place du système THX par les techniciens de Lucasfilm, c'est l'acoustique du lieu. La salle doit répondre à des normes précises examinées lors d'une série de





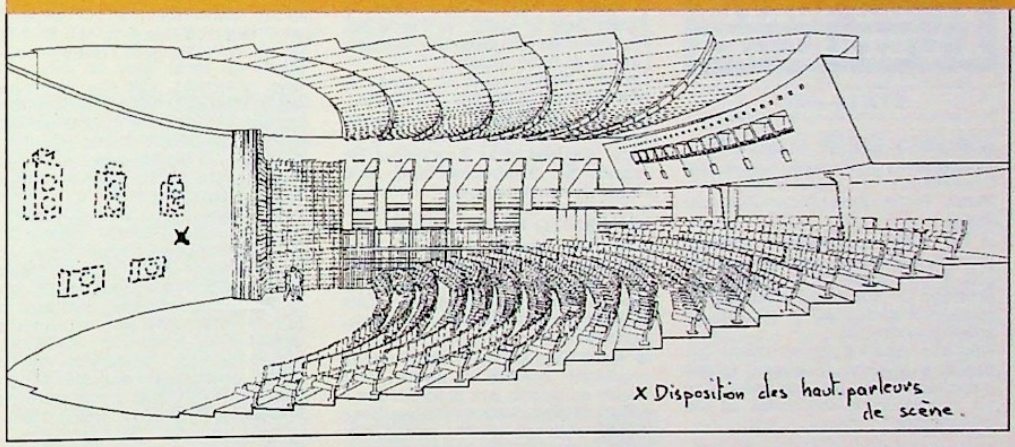
Ci-dessus : l'implantation des hauts parleurs dans le mur isolant. Ci-dessous : le crossover, pièce centrale du THX sound system.

THX

par Frédéric André



Le Grand Amphithéâtre Horizon : la salle vue d'ensemble et plan de coupe (ci-dessous).



tests très poussés. Ces contrôles ont pour but de vérifier la bonne isolation de la salle des perturbations extérieures et la répartition uniforme des sons à l'intérieur de cet espace. Sur le plan de l'isolation, l'originalité du système repose dans la mise en place d'un mur en matériaux isolants derrière l'écran. Les haut-parleurs de scène sont encastrés à l'intérieur **(Fig. 1)**. Dans cet espace clos, les acousticiens maîtrisent les phénomènes de réverbération et la répartition des sons en travaillant sur le profil des murs et le choix des matériaux les recouvrant afin de définir les conditions d'une écoute optimale. Les matériaux poreux comme le plâtre, le polyester, la brique ou le tissu... absorbent l'énergie sonore en la retenant prisonnière dans les petites cavités qui constituent leur structure. L'énergie sonore est transformée en chaleur par frottement.

Les panneaux de bois, très présents au Forum Horizon, absorbent l'énergie sonore en entrant en vibration ; on utilise ici leur élasticité. En « cassant » les parois murales et le plafond par une série de décrochements successifs et irréguliers on évite les grandes surfaces uniformes favorisant l'écho. Ce phénomène lié au décalage dans la perception du son direct et du son réfléchi devient rapidement gênant dans les grandes salles où le spectateur est placé loin des haut-parleurs. A l'image du grand Amphithéâtre conçu par l'architecte Dominique Carril, les salles de plan carré offrent, une fois équipées, les meilleures conditions d'écoute. Celle du Forum Horizon a été conçue suivant les normes définies par Lucasfilm ; cependant on imagine l'importance des travaux que peut impliquer l'installation du *THX sound system* lors d'un plan de réaménagement. De plus, la plupart des salles, dans leur configuration actuelle et malgré des modifications, ne pourront jamais répondre aux normes définies par Lucasfilm.

L'INSTALLATION DU SYSTÈME SONORE

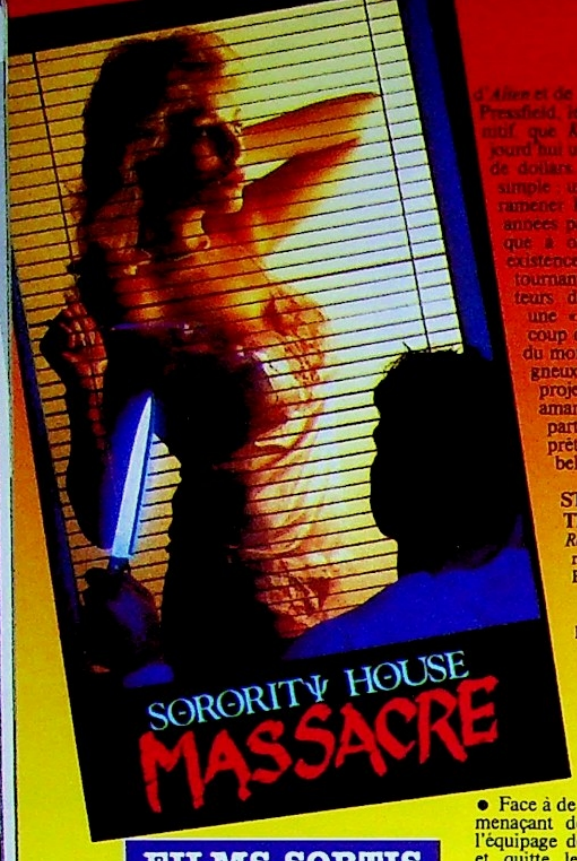
L'environnement sonore du spectateur est prêt, la salle a obtenu son agrément, on procède alors à l'installation du système de reproduction du son. Incluant le système Dolby Stéréo, le *THX sound system* continue où ce processus s'arrêtait en utilisant les propriétés de la bi-amplification et du *crossover* mis au point par Lucasfilm. Le signal lu passe dans les préamplificateurs avant d'être découpé en différents groupes de fréquences par le réseau de filtres *(crossover)*. Si l'utilisation de la bi-amplification n'est pas une « première », toute l'originalité de la partie électronique du système réside dans la décomposition du signal avant l'amplification. Traités et amplifiés séparément, les aigus et les graves sont ensuite distribués sur les 28 haut-parleurs répartis dans la salle et derrière l'écran. Sur ce plan, le procédé THX met en application les derniers progrès réalisés en matière de haut-parleur. La bande passante en est plus large - éventail des aigus et des graves que le haut-parleur est apte à reproduire - avec moins de distortion dans les basses émises par les woofers (graves) et une meilleure couverture du public par les tweeters (aigus). De plus, étant un système de reproduction, le traitement THX s'applique à tout signal enregistré, optique ou magnétique, sur format 35 ou 70, stéréo ou mono couché sur un film projeté dans cette salle. Cependant le système prend toute son ampleur avec les projections en 70 mm son magnétique 6 pistes où le signal offre une meilleure définition et une bande passante plus large.

« LE SERVICE APRÈS-VENTE »

L'intervention de Lucasfilm ne s'arrête pas au contrôle de l'environnement acoustique et à la mise en place de la chaîne de reproduction. Il ne s'agit là que de la première partie de ce vaste programme. La seconde fonctionne à long terme et vise à maintenir la qualité de l'ensemble acoustique. Pour conserver le contrôle sur son matériel, Lucasfilm ne le vend pas mais le loue. Après sa mise en place et son réglage initial, le système est révisé tous les six mois par les techniciens de la firme. On dresse une sorte de check-list qui est comparée aux résultats initiaux avant de réajuster certains réglages. Ainsi, tout spectateur assistant à une projection dans une salle au label THX a la garantie que l'équipement fonctionne à son meilleur niveau. Au-delà du maintient de la qualité, ce mode de fonctionnement rompt l'isolement de la salle en établissant une relation suivie entre ceux qui font les films et ceux qui ont la lourde responsabilité de les présenter au public.

Si le Forum Horizon fait figure de pionnier pour la France et l'Europe continentale, une centaine de salles dans le monde sont désormais équipés du *THX sound system*. Les Etats-Unis, le Canada et l'Australie regroupent la presque totalité des salles. Près de nous, Londres possède deux salles équipées. Appelé à un développement rapide, ce parc de salles haut de gamme renoue avec la tradition du cinéma à grand spectacle tel qui s'était développé au début des années 50 avec l'introduction du son stéréophonique magnétique et des formats larges faisant de la salle de cinéma le lieu où l'on se rendait pour voir les meilleures images et entendre les plus beaux sons : mouvement incarnant pour George Lucas l'atout majeur du cinéma pour conserver le public qui lui est resté fidèle.

Nous remercions pour leur collaboration à la rédaction de cet article Kimberley Strub de Lucasfilm et Robert Garrier, responsable technique du Forum Horizon.



FILMS SORTIS À L'ÉTRANGER

ÉTATS-UNIS

SORORITY HOUSE MASSACRE
Réal. et scén. : Carol Frank. « Acme Film Corporation. » *Int. :* Angela O'Neil, Wendy Martel, Pamela Ross, Nicole Rio, John Russell.

● Un tueur schizophrène retourne dans la maison où, quelques années plus tôt, il massacra sa famille. La présence de nouveaux locataires (de ravissantes étudiantes) va réveiller ses pulsions homicides...
Nouvelle variation sur un thème qui, depuis le superbe *Halloween*, semble constituer une source inépuisable pour les réalisateurs et scénaristes en mal d'inspiration !

KING KONG LIVES
Réal. : John Guillermin. « Dino De Laurentiis Productions. » *Scén. :* Ronald Shusett, Steve Pressfield. *Int. :* Brian Kerwin, Linda Hamilton, John Ashton, Peter Michael Goetz.

● Le producteur Dino De Laurentiis cherchait depuis fort longtemps déjà une idée, un moyen de ramener King Kong à la vie... et par la même occasion sur les écrans ! C'est principalement grâce à Ron Shusett (le scénariste d'*Alien* et de *Réincarnations*) et Steve Pressfield, les auteurs du script définitif, que *King Kong Lives* est aujourd'hui une réalité de 17 millions de dollars. L'explication est toute simple : un cœur artificiel vient de ramener Kong à la vie après dix années passées auprès d'un masque à oxygène géant ! Et son existence va prendre un nouveau tournant lorsque des explorateurs découvrent et capturent une « Lady Kong ». C'est le coup de foudre ! Mais à partir du moment où un colonel hargneux va se manifester avec le projet d'exterminer les deux amants, Kong se révélera particulièrement méchant et prêt à tout pour sauver sa belle...

STAR TREK IV : THE VOYAGE HOME
Réal. : Leonard Nimoy. « Paramount. » *Scén. :* Harve Bennett, Nicholas Meyer. *Int. :* William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, George Takei, Nichelle Nichols.

● Face à de dangereux extra-terrestres menaçant de détruire la Terre, tout l'équipage de l'Enterprise se mobilise et quitte le XXIII[e] siècle pour un voyage dans le passé... et c'est à San Francisco, de nos jours, que se jouera l'avenir de notre planète !
Leonard Nimoy (alias M. Spock) se retrouve pour la seconde fois consécutive aux commandes du quatrième épisode de cette saga futuriste dont les effets spéciaux ont, à nouveau, été réalisés par l'Industrial Light And Magic de George Lucas.

RETURN TO HORROR HIGH
Réal. : Bill Froehlich. « Greg H. Sims/Knightline Production/New World Pictures. » *Scén. :* B. Froehlich, Mark Lisson, Dana Escalante, G.H. Sims. *Int. :* Vince Edwards, Brendan Hughes, Scott Jacoby, Lori Lethin.

● Harry Sleerik n'est vraiment pas un producteur comme les autres : il a décidé de monter son prochain film à Crippen High School, collège fermé depuis plusieurs années suite à une série de meurtres abominables, dans le but de réaliser un film d'horreur tiré de faits authentiques. C'est par souci d'authenticité justement qu'il a tenu à réunir quelques-uns des anciens professeurs et employés de l'institution qui vont se retrouver mélangés à des acteurs professionnels. A peine le tournage a-t-il commencé que des membres des équipes techniques et artistiques disparaissent. Ces événements incompréhensibles seront bientôt suivis d'assassinats en coulisses puis devant les caméras... Une nouvelle vague de terreur s'apprête à déferler sur Crippen High School !


« Star Trek IV »

FILMS TERMINÉS

ÉTATS-UNIS

AEROBICIDE
Réal. et scén. : David A. Prior. « The Winter Group. » *Int. :* Marcia Karr, David Campbell, Fritz Matthews, Ted Prior.

● Violent thriller d'épouvante : de superbes danseuses, ferventes adeptes de l'aérobic, sont tour à tour décimées par un tueur impitoyable.

WITCHBOARD
Réal. et scén. : Kevin S. Tenney. « Paragon Arts International. » *Int. :* Todd Allen, Tawny Kitaen, Stephen Nichols.

● Une jeune femme, littéralement fascinée par le « ouija » dont lui a fait cadeau un ami, va sans le vouloir redonner vie à un esprit malfaisant qui pendra possession de son corps et la forcera à commettre des actes de plus en plus horribles...

THE LAMP
Réal. : Tom Daley. « H.I.T. Films. » *Scén. :* Warren H. Chaney. *Int. :* Deborah Winter, James Huston, Danny Daniels, Andra St. Ivanyi.

● Produit par une petite compagnie indépendante située à Houston au Texas, *The Lamp*, qui bénéficie d'un étonnant scénario et d'effets spéciaux admirables, promet d'être un des films les plus terrifiants de 87 ! Le récit débute à la fin du siècle dernier lorsqu'un vaisseau-fantôme pénètre dans un petit port texan. Son pont est jonché de cadavres. Seule survivante, une fillette qui cache entre ses mains un objet mystérieux. Elle sera désormais la gardienne de la lampe... Des années ont passé et la fillette du prologue est devenue une vieille femme. Un jour, des voyous s'introduisent dans sa maison et bien qu'elle les ait avertis des pouvoirs cachés de la lampe, toujours en sa possession, ils la tuent, parfaitement inconscients du sort horrible qui les attend... C'est au musée local que sera envoyé le mobilier de la vieille dame, parmi lequel se trouve toujours la fameuse lampe. Trop curieuse, la fille du conservateur sera la prochaine victime d'une force démoniaque qui, jusqu'à présent prisonnière de la lampe, est parvenue à se libérer. Monstres, morts-vivants et autres créatures infernales se répandent dans la ville...

GOR
Réal. : Fritz Kiersch. « Cannon. » *Scén. :* Rick Marx, d'après le roman de John Lange. *Int. :* Oliver Reed, Umberto Barberini, Paul L. Smith, Rebecca Ferratti.

● Changement de décors pour Fritz Kiersch qui, après les champs de maïs de *Children Of The Corn*, tourne au cœur du continent africain (non loin de là où furent réalisés les deux *Allan Quatermain*) l'adaptation cinématographique de « Tarnsmen Of Gor », roman d'aventures fantastiques signé John Lange : un jeune professeur de collège du New Hampshire (interprété par Urbano Barberini, un des héros de *Démons*) se retrouve transporté sur l'étrange planète Gor où il va être amené à aider la population locale à détrôner le malfaisant Roi Sarm avant de partir à la recherche de la Pierre Magique qui lui permettra de rentrer chez lui...

THE GATE
Réal. : Tibor Takacs. « Alliance Entertainment. » *Scén. :* Michael Nankin. *Int. :* Christa Denton, Stephen Dorff, Louis Tripp, Kelly Rowan.

● Week-end de terreur pour deux gamins qui, livrés à eux-mêmes en l'absence de leurs parents, vont, en creusant un trou dans le fond du jardin, ouvrir par inadvertance les portes d'un royaume proche de l'Enfer peuplé d'une multitude de petites créatures aussi hideuses que démoniaques...
Par les producteurs du très étrange *The Wraith*, une nouvelle incursion dans le

HORROR

par Gilles



surnaturel qui bénéficie d'effets spéciaux visuels de Randall Cook et d'un remarquable travail de Craig Reardon *(Poltergeist, Dreamscape)* au niveau des maquillages et de la conception des créatures.

FILMS EN TOURNAGE

ÉTATS-UNIS

BURNIN' LOVE
Réal. : John Moffitt. « Gruskoff Film Organization. » *Scén. :* Terrence Sweeny, Lanier Laney. *Int. :* Kelly Preston, Barbara Carrera, Patrick Cassidy, Bud Cort.

● L'histoire de cette comédie fantastique se déroule en 1962 à Salem, une petite bourgade américaine pas tout à fait comme les autres : les Puritains y ont en effet pris la fâcheuse habitude de condamner quiconque leur paraissant bizarre au bûcher !



RSCOPE

Polinien



« The Lamp »

Vue sous un angle satirique par Michael Gruskoff (le producteur de *Frankenstein Junior*), la reconstitution de la croisade morale qui débouchera sur les fameux procès des « sorcières de Salem » promet d'être particulièrement folle et mouvementée !

THE JAR
Réal. : Bruce Toscano. « Nocturna International. » *Int. :* Gary Wallace, Karen Sjoberg, Robert Gerald Witt.

● Récit d'épouvante au cours duquel les acquéreurs successifs d'un vase mystérieux deviennent victimes d'une malédiction ancestrale provoquant d'affreuses hallucinations.

NIGHT CRAWLER
Réal. : Dwight Little. « Arkoff International Pictures/Cannon. » *Scén. :* Duke et Bill Sandefur.

● L'esprit d'un homme, victime d'une mort violente, se réincarne dans le corps d'un jeune professeur d'université afin de se venger de ceux qui l'ont assassiné...

« The Gate »



Un thriller du surnaturel annonçant le retour à la production de Samuel Z. Arkoff qui fit pendant plus d'un quart de siècle le grand patron de la célèbre firme A.I.P.

HELLRAISER
Réal. et scén. : Clive Barker, d'après son roman « The Hellbound Heart. » « New World Pictures. » *Int. :* Andrew Robinson, Claire Higgins, Ashley Laurence.

● Premier long-métrage de Clive Barker, jeune romancier à succès de 34 ans que les médias ont surnommé « le Stephen King britannique », *Hellraiser* (dont le tournage se poursuit depuis la fin septembre dans la banlieue de Londres) raconte une histoire d'amour macabre débouchant sur une confrontation avec les démons de l'Enfer : tout commence lorsque Larry et Julia emménagent dans la demeure de Frank, le frère de Larry, décédé dans des circonstances dramatiques. Julia ne tarde pas à ressentir l'atmosphère étrange qui règne dans la maison. Quelque chose vit avec eux, et cette « chose »... c'est Frank ! L'homme dont elle a été la maîtresse ! Mais celui-ci, prisonnier des forces des ténèbres qui l'ont transformé en ombre repoussante, a besoin de sang frais afin de reprendre forme humaine. Julia, prête à faire n'importe quoi pour aider Frank, n'hésitera pas à tuer pour l'approvisionner. Tout le monde sait bien cependant que traiter avec l'au-delà réserve parfois de bien désagréables surprises...
Les maquillages et effets spécieux (comprenant meurtres sanglants, cadavre animé et tout un échantillon d'habitants de l'Enfer) ont été supervisés par Bob Keen qui s'est récemment illustré avec *Lifeforce* et *Aliens*.



ITALIE

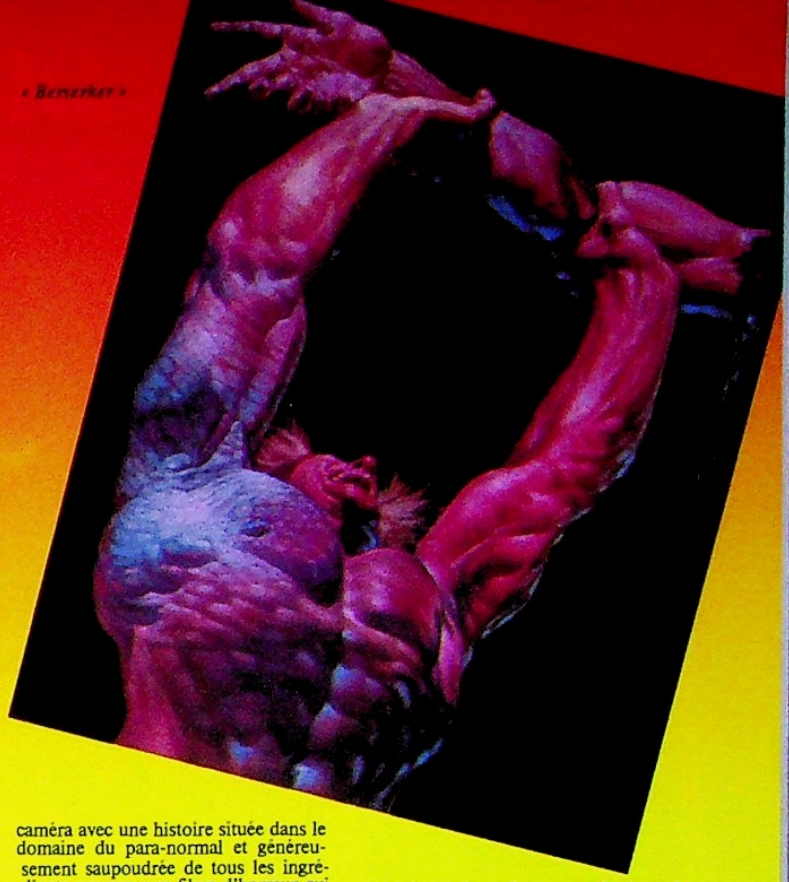
L'ISOLA DEL TESORO
Réal. : Antonio Margheriti. « RAI-TV. » *Scén. :* Renato Castellani. *Int. :* Anthony Quinn, Ernest Borgnine, Philippe Leroy, David Warbeck, Ida Di Benedetto, Itaco Nardulli.

● « L'île au trésor », le classique de R.L. Stevenson transposé dans le futur ! En l'an 2300 très exactement. L'île mystérieuse est devenue une planète et les pirates ont abandonné leurs galions pour des vaisseaux spaciaux nettement plus appropriés pour une chasse au trésor intergalactique. Si le décor a changé, les personnages, eux, sont restés les mêmes. Quant à la trame, elle a été judicieusement readaptée... Un projet gigantesque, un tournage-fleuve de 30 semaines (certaines séquences ont été réalisées au sein des studios Empire à Rome) et quelques têtes d'affiche prestigieuses pour ce film de science-fiction destiné à la télévision où il devrait être programmé fin 87 sous la forme de six épisodes d'une heure.

AENIGMA
Réal. : Lucio Fulci. « Reality Cinematographic. » *Int. :* Minny Farmer, Andy G. Forest.

● Retour de Lucio Fulci derrière la caméra avec une histoire située dans le domaine du para-normal et généreusement saupoudrée de tous les ingrédients propres aux films d'horreur qui ont fait sa réputation.

« Berserker »



AUSTRALIE

THE TIME GUARDIAN
Réal. : Brian Hannant. « Jen-Diki Film Productions. » *Scén. :* John Baxter. *Int. :* Tom Burlinson, Nikki Coghill, Carrie Fisher, Dean Stockwell.

● Produite par Antony I. Ginnane *(Harlequin, Survivor, Dark Age)*, cette ambitieuse œuvre de science-fiction au budget de 8 millions de dollars prend pour point de départ la rencontre, au centre du continent australien, d'une jeune femme avec des voyageurs du temps venus du 24e siècle...

FILMS EN PRODUCTION

ÉTATS-UNIS

BERSERKER
Réal. : Stuart Gordon. « Empire Pictures. » *Scén. :* Dennis Paoli.

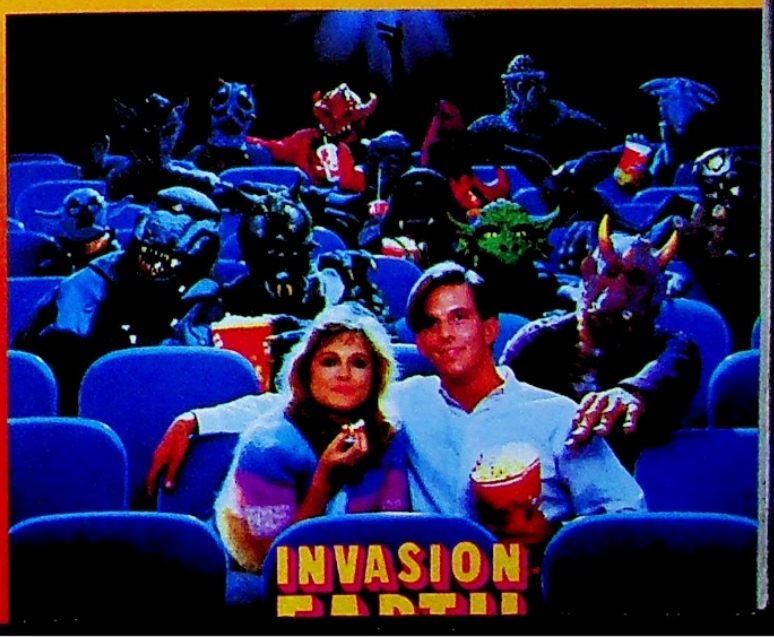
● Sous l'effet d'un puissant dopage expérimental, un lutteur professionnel acquiert une force surprenante qui, peu à peu, altère son comportement : il devient agressif, violent et pris d'une irrésistible envie de tuer... Bientôt incapable de se contrôler, il va massacrer, réduire en bouillie ou démembrer quiconque allant contre sa volonté !

DATE WITH AN ANGEL
Réal. : Tom McLoughlin. « De Laurentiis Entertainment Group. »

● Brusque changement de style pour Tom McLaughlin, l'auteur du sanglant *Friday The 13th, Part VI*, qui s'apprête maintenant à aborder le fantastique romantique : le soir de ses fiançailles, un homme découvre, dans sa piscine, une superbe créature céleste dont il va tomber éperdument amoureux.

INVASION EARTH
Réal. : Robert Skotak. « New World Pictures/Reaguard Production. » *Scén. :* Miller Drake, R. Skotak.

● Remake — parodique — du classique de S.F. des années 50, *They Came From Outer Space :* de monstrueux extra-terrestres ayant projeté d'envahir la Terre commencent par prendre possession d'une salle de cinéma où ils vont semer la panique parmi les spectateurs. ▼



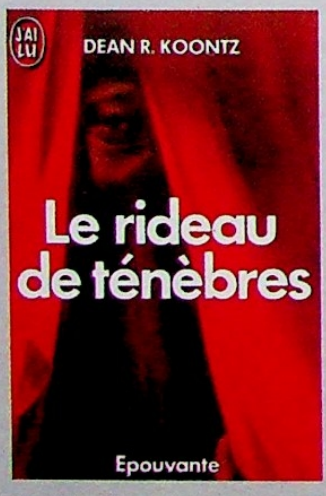
L'ÉVÉNEMENT DU MOIS

Brian Aldiss
HELLICONIA, L'ÉTÉ
Laffont



Imaginez que, durant toute une période de l'histoire de l'humanité, disons de l'Antiquité au Moyen-Age par exemple, des observateurs attentifs mais silencieux, postés en orbite autour de la Terre, aient enregistré puis transmis des images de la montée de la civilisation à l'intention de leur propre planète, distante d'un bon millier d'années-lumière.
C'est le postulat inverse qui se produit pour Helliconia puisque les observateurs sont humains et que la station orbitale, l'Avernus, relaie des émissions visibles seulement 1 000 années plus tard, sur une Terre entrée dans son sixième millénaire après J.C.
Helliconia est un monde assez semblable à la Terre. Ainsi, une partie de sa population est humanoïde. Pourtant, les Terriens n'y peuvent survivre car un mortel virus les guette sitôt posé le pied sur son sol. Et c'est pourquoi la Terre doit se contenter d'observer sans intervenir cette société composée donc d'humanoïdes mais également de races intelligentes quoique différentes tels les Phagors, les Madis, les Nondads... Une fois par génération, pourtant, une loterie, à bord de la station orbitale, offre la possibilité à un ou une volontaire de « descendre » sur Helliconia, pour y mourir à plus ou moins bref terme.
Helliconia gravite autour d'une étoile naine, Batalix, laquelle fut elle-même captée par Freyr, une géante, et le roman relate les événements secouant la société helliconienne tandis que la planète subit les feux de plus en plus virulents de l'astre incandescent.
La trigolie d'Helliconia, commencée avec le *Printemps*, trouvera son achèvement avec *L'Hiver*, mais d'ores et déjà on peut affirmer que Brian Aldiss a réussi là une œuvre majeure de la SF, une œuvre d'une ampleur et d'une intensité comparables au cycle de *Dune* ou à celui du *Fleuve de l'Eternité*. Aldiss, rappelons-le, avait déjà donné deux grandes réussites au genre : *Le Monde Vert* et *Croisière sans Escale*.
Au long de sa carrière, il s'est essayé aussi bien à la SF « classique » qu'à la « spéculative » et il a été associé en son temps aux recherches du magazine « New Worlds ». Avec *Helliconia*, il s'inscrit en plein dans une SF d'idées mais aussi d'action, laquelle n'exclut pas, loin de là, d'évidentes qualités d'écriture. Il mène le présent roman avec un métier consommé et un sens aigü de la construction dramatique. Les personnages, vedettes, seconds rôles ou simples figurants, sont vivants et attachants. Les multiples ramifications développées en cours de route trouvent leurs explications dans les ultimes pages tandis que les problèmes posés comme autant de jalons permettent déjà d'appréhender le thème général du troisième volume à venir.
Dans une année écoulée, certains ouvrages sont à marquer d'une pierre blanche. Pour 1986, *Helliconia, l'été* est de ceux-là.

Alain Paris



Dean R. Koontz
LE RIDEAU DES TÉNÈBRES
J'ai Lu
« Epouvante »

C'est le septième roman de Dean R. Koontz publié en France et le troisième à paraître dans la collection *Epouvante*. (Leigh Nicholls étant un pseudonyme de ce même auteur.)
Cette fois-ci, Koontz nous entraîne dans une sombre histoire de vengeance et de magie vaudou, qui met aux prises un intrépide policier new-yorkais et un « boko », un sorcier venu de Haïti, le tout dans un décor glacial et hivernal.
Plusieurs meurtres sont commis, tous de façon identique, dans la grande métropole américaine. Les cadavres ont été mordus à mort mais par quelle sorte de bêtes ? Les médecins-légistes sont eux-mêmes incapables de préciser l'origine de ces étranges assassins que personne n'a vu... à l'exception des victimes.
Les scènes fortes se succèdent sur un rythme haletant et la course-poursuite où ces curieuses entités apparaissent enfin longuement est très réussie, maîtrisée avec adresse par Koontz qui sait parfaitement alterner moments d'espoir et de désespoir. On peut être déçu par le contre-pouvoir un peu facile imaginé par l'auteur pour combattre la magie vaudou (on s'attendait à quelque chose de plus fort, de plus inattendu) ou gêné par certains passages d'une sentimentalité envahissante pour ne pas dire lénifiante, mais ces deux défauts ne nuisent pas trop à l'ensemble du roman (hélas, amputé d'un tiers de son contenu - King n'est donc plus le seul dans ce genre à subir les rigueurs de traductions « mal ajustées »).
Malgré une fin plutôt expéditive, *Le rideau des ténèbres* demeure cependant un bon roman, trépidant, et qui se laisse lire sans ennui.

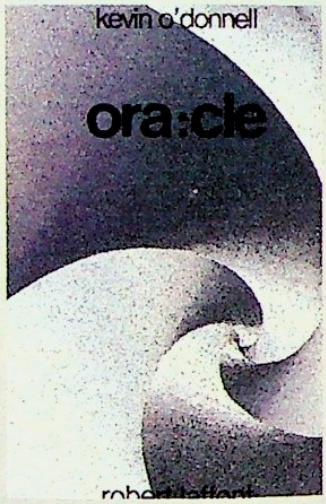
Elisabeth Campos

Mark Thomas McGee
FAST AND FURIOUS : THE STORY OF AMERICAN INTERNATIONAL PICTURES
McFarland & Company, Inc.

Vous ne vous êtes jamais demandé comment Nicholson et Arkoff avaient bien pu créer l'AIP à partir de rien ? Comment une petite compagnie indépendante avait pu devenir l'un des studios qui gagnaient le plus d'argent dans les années 50 et 60 ? Comment elle avait pu susciter autant de talents avec des moyens aussi modestes, au départ ? Eh bien, ne vous posez plus de questions, voici un livre qui répond à toutes... et à bien d'autres encore !
Fast and Furious — le titre de l'ouvrage est aussi celui du premier film produit par l'AIP — est un livre plein de cœur. C'est que Mark McGee, comme tant d'amateurs de sa génération, a été nourri à la mamelle de ce cinéma-là, et que le sujet lui tient suffisamment à cœur, justement, pour que le compte-rendu qu'il donne de la naissance et du déclin de la firme soit l'un des plus honnêtes jamais publié.
L'un des éléments qui contribuent le plus heureusement à apporter de la chaleur à l'ouvrage, réside dans les interviews : bien construites, menées avec un certain recul qui les fait paraître d'une honnêteté frisant parfois la brutalité, elles ont quelque chose de fascinant, dans la révélation de certains détails, notamment. C'est ainsi que nous apprenons comment le costume de *The Creature* fut utilisé à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'il soit usé jusqu'à la corde, en fait, dans un souci d'économie, et pourquoi on le retrouve dans *Ghost of Dragstrip Hollow* puis, avec quelques modifications (!) dans *Voodoo Woman*. C'était l'époque où l'AIP faisait des économies de bouts de chandelle, et ce ne sont pas nos lecteurs qui ont vu *The Beast With a Million Eyes* qui nous contrediront ! Aux autres, nous préciserons simplement qu'elle était *loin* d'avoir un million d'yeux, et que ce n'était en réalité qu'une marionnette à gant d'où émergeait la vapeur d'une bouilloire ! Et pourtant, quelle fière allure elle arborait sur les affiches... C'était d'ailleurs un truc habituel à l'AIP : on faisait d'abord l'affiche pour vendre le film, et après on tournait un film qui ressemblait à l'affiche...
Les entretiens publiés dans l'ouvrage couvrent un large spectre : on y trouve ainsi ceux de Roger Corman (évidemment), Sam Arkoff, Dick Miller, Jonathan Haze, Herman Cohen, Whit Bissle et John Ashley. Mais d'autres aspects de la production de l'AIP sont représentés, comme les films de plage pour adolescents, les bandes d'horreur de Bert I. Gordon et les adaptations d'Edgar Poe par Corman, jusqu'aux films politiques et autres productions destinées à la télévision.
Cette entreprise ambitieuse, distrayante et informative à la fois, change agréablement des complaintes sur le thème du « bon vieux temps de cette chère MGM où c'était si passionnant ». Rien de tel ici : l'auteur a affûté sa plume pour nous livrer un constat sans concessions. Description qui conviendrait d'ailleurs parfaitement aux réponses d'Arkoff aux questions de l'interviewer, dans ce livre.
Un volume que vous prêterez à vos risques et périls !

(McFarland & Company Inc., Box 611, Jefferson, NC 28640. U.S.A. Prix : $ 20.95)

Anthony Tate



Kevin O'Donnell
ORA:CLE
Robert Laffont
« Ailleurs et demain »

Cela se passe en 2188. A part que la Terre est terrorisée par les Dracs, des E.T. qui ressemblent à des chauves-souris (mais des grosses), le background n'est guère différent que celui que nous connaissons, même si l'informatique et la télématique ont tout envahi... Aël Elquatrevain (A-L-L-80) et sa compagne, Emdée Aussincante (M-D-O-50) habitent en haut d'une tour, dont ils ne sortent jamais car le sport favori des Dracs est de chasser l'humain qui se trouve à découvert. Un jour pourtant, Aël réussit à tuer un Drac. Il devient une sorte de héros, en même temps que la cible d'objets ménagers malins qui, dès lors, semblent s'acharner à vouloir sa peau (son holophone tente de le brûler avec son tube-laser, le transmateur livre de dangereux gaz joviens à la place de denrées inoffensives, etc.). Aël est Consultant de l'ORA:CLE, le réseau informatique mondial qui répond en principe à toutes les questions. Peu à peu, il acquiert la certitude que non seulement lui, mais la totalité des 20 000 Seeleys (les élites de la communication) sont en

danger de mort, et que c'est la Coalition (le gouvernement mondial) qui est à la base des attentats. Mais pourquoi ? Le roman d'O'Donnell est centré sur l'enquête que mène Aël pour découvrir quel est le but réel du complot. L'ennui est que notre héros ne peut pas sortir de chez lui : son enquête se fait donc par échanges de messages. C'est long et monotone, pour alimenter un ouvrage qui doit bien faire un million de signes... On peut lire au dos de la couverture que la société décrite par l'auteur possède un tel luxe de détails qu'elle évoque le célèbre *Tous à Zanzibar* de John Brunner. Sans doute le récit est-il ponctué par des messages issus d'un « fichier central d'actualités », du genre *« Un charriot de réparation qui avait perdu la raison enfourne une grand-mère dans le broyeur à ordures... »*

Amusant ? Peut-être. Mais trop superficiel et répétitif. Et le corpus est un peu trop anecdotique pour vraiment décrire ladite société, il ne fonctionne que comme un gadget périodique. Surtout, *Tous à Zanzibar*, qui date de 1968, apportait un son neuf à la SF de l'époque. On ne peut en dire autant de cet *Ora:cle*, que l'auteur avoue naïvement avoir mis trop longtemps à écrire (quatre ans semble-t-il). Et pour (d) écrire quoi ? Rien hélas qu'un décalque transparent à force d'anodins bavardages de certains Dick d'avant-hier. Quant au pourquoi de la machination, il se perd dans l'indifférence, et est, en outre, totalement invraisemblable : il s'agit de faire exploser Jupiter pour détruire six vaisseaux Dacs en orbite. Et le reste de la flottille qui arriverait ensuite de la planète mère, alors ?

Bref, il est étonnant que le perspicace Gérard Klein se soit laissé aller à publier un tel sous-produit, dans « Ailleurs et demain » qui, heureusement, comporte tant d'œuvres majeures...

Jean-Pierre Andrevon



Carl Sagan

CONTACT

Mazarine

Eleanor Arroway, astrophysicienne attachée au projet Argus (l'écoute de messages en provenance des étoiles) découvre un beau jour de la fin des années 80 qu'une émission de nombres premiers arrive de Véga, une étoile distante de 26 années-lumières de la Terre. Pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, des Extra-terrestres parlent aux hommes ! Et ils font plus que leur parler, puisque le message comprend aussi les plans cryptés d'une mystérieuse machine à construire... Cheval de Troie, comme le prétendent certains ? Machine de l'apocalypse qui va détruire la Terre ? Ou merveilleux moyen pour explorer l'espace ? Il faudra onze ans pour construire la machine, grâce à la coopération de toutes les nations de la Terre. Et cinq savants, parmi lesquels Ellie Arroway, pourront y prendre place... Voilà quelle est la substance des trois premiers quarts du premier roman de Carl Sagan.

Pour ceux qui connaissent la personnalité de Sagan, pour ceux qui ont lu *Cosmos* et ont vu les émissions de TV qui en ont été tirées, nul doute que l'auteur a mis beaucoup de lui-même dans cette œuvre de fiction. Et plus encore, beaucoup de ses rêves, et même beaucoup de sa foi. Car, dans la passion qu'éprouve Sagan dans l'étude, l'observation, l'écoute des étoiles, se glisse un émerveillement qui rejoint inévitablement un sentiment religieux. Pour Sagan, l'univers a été créé par un mathématicien supérieur (« l'univers est un songe de dieu », disent les brahmanistes), et notre univers visible, avec ses milliers de galaxies, ne serait « qu'une seule particule élémentaire dans l'univers suivant, premier pas d'une progression infinie ». Les dernières lignes de *Cosmos* contiennent aussi cette phrase : « Nous sommes l'incarnation locale d'un Cosmos qui prend conscience de lui-même ».

Contact est une première phase, minime, de cette prise de conscience, à travers les vicissitudes du projet de la Machine. Non que le récit de sa construction soit une suite de conflit : au contraire, Carl Sagan, apôtre de la vie, et pacifiste convaincu, a la sagesse de considérer que les passions politiques s'apaiseraient face à une entreprise aussi riche d'avenir, et c'est à peine s'il brocarde un peu la C.I.A. et le K.G.B., pour montrer que c'est avant tout l'union qui a su surmonter les différences. Les discussions les plus ardues sont plutôt théologiques (et si c'était Dieu qui parlait de là-haut ? Et si c'était le diable ?). Cette facette du récit, qui peut surprendre ou même irriter le lecteur français, est en fait indissociable de la structure mentale du récit de Sagan, qui épitaphe chacun de ses chapitres d'une pensée où le sens du merveilleux jouxte la pratique de la science. Comme cette phrase de Thomas Carlyle : « L'émerveillement est à la base de l'adoration ». Ou ces mots d'Einstein : « J'affirme que le sentiment religieux cosmique est le motif le plus puissant et le plus noble de la recherche scientifique... »

Pour cette osmose entre la science et le sacré, Sagan a un joli mot : le romantisme, qui seul peut pousser à aller à la rencontre de l'inconnaissable, qui seul peut aider les homme à se dépasser. Apologue ? Hard-science ? Sociologie-fiction ? Autre moyen (le romanesque) pour un homme de science de faire passer son message vital ? *Contact* est tout cela, bien sûr. Mais c'est mieux et plus : *Contact* est un romant fascinant, qui vous en met à la fois plein la vue, plein la tête et plein le cœur. Et c'est un véritable miracle de la prose sensible de l'auteur (reflet de sa personnalité, sûrement) que de nous faire partager son suspens au sujet de la simple approche de la connaissance. *Contact* est du super-Clarke dans ses trois-premiers quarts, et du Clarke revu par le Kubrick de *2001* pour sa phrase finale (le fameux « contact », dont je ne dirai rien pour ne pas déflorer la surprise). Sans doute pourrait-on se montrer légèrement déçu par la sorte d'éludation que contient ce dernier quart de siècle. Mais c'est que l'homme, souvenez-vous, est si peu de chose face à l'univers ! Et l'univers si peu de chose face à cette intensité du Cosmos que prévoit Sagan... Le système du récit, le système de la pensée de son auteur, ne pouvait que se résoudre en pointillés. Qu'importe : *Contact* est un grand roman, c'est un ouvrage qui nous parle, et qui nous pousse à lever les yeux vers le ciel étoilé.

Jean-Pierre Andrevon



Kim Stanley Robinson

LES MENHIRS DE GLACE

Denoël

Au début du troisième millénaire les progrès des sciences et techniques ont permis aux hommes d'avoir une espérance de vie d'environ 600 ans. Le seul inconvénient de cette nouvelle longévité est la quasi-impossibilité de la mémoire à se développer suffisamment pour accomplir le stockage complet des informations reçues sur une si longue période. La quantité d'informations disponibles reste bloquée sur une période d'un siècle ; au-delà de cette limite les souvenirs deviennent inaccessibles. Dans ce récit, le processus du souvenir est une des clefs narratives...

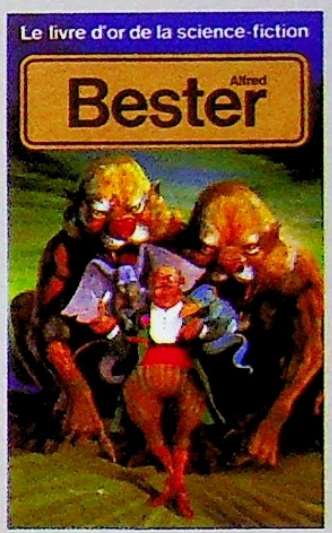
Au 23e siècle la planète Mars est habitée par l'Homme, et le système solaire en voie de colonisation progressive. Mais des lois abusives restreignant les libertés individuelles conduisent des groupes libertaires à fomenter un soulèvement commun sur Mars. Tandis qu'une fraction des révolutionnaires entreprend un voyage interstellaire utopique, les insurgés de Mars sont progressivement écrasés.

Trois siècles plus tard, un historien-archéologue de Mars (Hjalmar Nederland) cherche à faire jaillir la vérité sur cette période troublée et obscure de l'Histoire Martienne. En effet il semblerait que le gouvernement, par un classique processus d'interdits et de désinformation, ait réussi à effacer cette période peu glorieuse de son histoire politique des tablettes officielles et de la mémoire du peuple. A cours des longues années que durèrent ses recherches, Nederland apprit la découverte d'un étonnant site archéologique sur la neuvième planète, Pluton : un gigantesque cercle de blocs de glace rappelant Stonehenge. Très tôt une théorie se forme dans son esprit : Icehenge a été construit par les révolutionnaires ayant tenté le voyage interstellaire ; théorie peu à peu étayée par la découverte d'indices successifs.

Mais, un siècle encore plus tard, l'arrière-petit-fils de Nederland rassemble des indices selon lesquels son arrière-grand-père aurait été manipulé à son insu, contribuant ainsi à créer une fausse histoire : Icehenge serait beaucoup plus récent que ne le prétendait Nederland, et le constructeur aurait semé de faux témoignages historiques sur le parcours de recherches d'Hjalmar pour le mystifier. Au terme d'autres recherches l'arrière-petit-fils remontera jusqu'au mystificateur présumé, et se heurtera-là à la barrière de la puissance financière. Sa théorie ne sera jamais confirmée et, comme le conclut un des personnages de l'ouvrage : « Au commencement était le rêve, et le travail de la désillusion n'a jamais de fin ».

Mystification ou pas, le champs d'Icehenge restera à jamais ouvert au tir des théoriciens les plus sérieux et les plus farfelus. Par sa construction (trois récits subjectifs), et son champs chronologique (quatre siècles), *Les Menhirs de Glace* se révèle une séduisante image-critique de la raison historique et du pouvoir de désinformation avec, en filigrane, un portrait légèrement désabusé des rapports humains lorsque les normes sociales provoquent une rupture ou une distorsion de la cellule familiale.

Xavier Perrot



Anthologie de J. Chambon

LE LIVRE D'OR

Alfred Bester

Presses Pocket

Si l'on vous dit : « Une société future dont la police est composée de télépathes capables de prévenir le crime avant même qu'il soit commis, dès lors que le criminel en puissance projette son forfait. Dans de telles conditions, quelle chance aurait un magnat de l'industrie de se débarasser de son principal rival ? Comment s'y prendrait-t-il pour déjouer les facultés de perception extra-sensorielles des représentants de la Loi ? Quel châtiment serait le sien une fois son forfait accompli ? »

Bien avant le terme du paragraphe précédent, l'amateur de SF aura reconnu quelques uns des éléments qui composent l'intrigue de *L'Homme Démoli*, une œuvre qui a fait date dans l'histoire de la SF, au point d'avoir obtenu le premier Hugo. Son créateur, Alfred Bester, fait désormais l'objet d'un Livre d'Or concoté par le chef Chambon et ce n'est que justice : Bester fait partie de la douzaine d'individus, avec Van Vogt, Lewis Padgett, Matheson et quelques autres, qui ont donné au genre ses lettres de noblesse. Sans lui, il manquerait quelque chose à la SF, c'est certain.

Et pourtant, Bester n'est pas ce qu'on pourrait appeler un auteur prolifique, ou du moins, il a consacré l'essentiel de

son temps à autre chose qu'à la SF. A côté des dizaines de romans et nouvelles signées Sturgeon, Heinlein, Van Vogt, l'auteur de *L'Homme Démoli* est seulement crédité pour quatre romans et d'une vingtaine de textes plus courts. Mais parmi ces quatre romans, deux font partie de la bibliothèque idéale de l'amateur : *L'Homme Démoli* déjà cité, et *Terminus les étoiles*. Parmi les nouvelles, quelques-unes sont de purs joyaux : « Le Compensateur », « Etoile du soir, Etoile d'espoir », « L'androïde assasin » pour ne citer que ces trois titres. Le reste de son activité, Bester l'a partagé entre le scénario de BD, celui de feuilletons radiophoniques ou télévisés et le journalisme.

Le Livre d'Or reprend un certain nombre de nouvelles ainsi qu'un essai intitulé « Mes amours avec la SF », lequel justifierait à lui seul l'achat de l'anthologie. Dans sa préface, Chambon parle de l'originalité de Bester, de sa faculté d'émerveiller le lecteur, mais il oublie le plus important : parmi toutes les œuvres données par la SF à la littérature, très peu contiennent un personnage réellement inoubliable, l'équivalent d'un Don Quichotte, d'un d'Artagnan ou d'un Gargantua. En deux romans, Bester a donné Ben Reich et Cully Foyle, à la fois anges et démons, innocents et coupables, victimes et criminel, haïssables et attachants. S'ils n'atteignent pas dans le grand public la notoriété de certains archétypes de la littérature générale, leur nom est néanmoins passé dans le panthéon des amateurs de SF, aux côtés du Northwest Smith de C.L. Moore ou du Gallegher de Moore/Kuttner alias Padgett, sinon de la C'Melle de Cordwainer Smith ou du Cugel de Vance.

Alfred Bester est aujourd'hui âgé de plus de 70 ans, il a perdu à peu près la vue, et son dernier roman, sa dernière nouvelle, remontent déjà à pas mal d'années. Sa carrière est définitivement marquée par deux ouvrages écrits dans les années 50. Trente ans plus tard, leur auteur, même s'il n'écrit plus guère, peut néanmoins s'enorgueillir de deux admirables réussites. Le Livre d'Or ne fait que consacrer un talent trop peu exploité à notre goût.

Alain Paris



James Herbert

LE SOMBRE

J'ai Lu

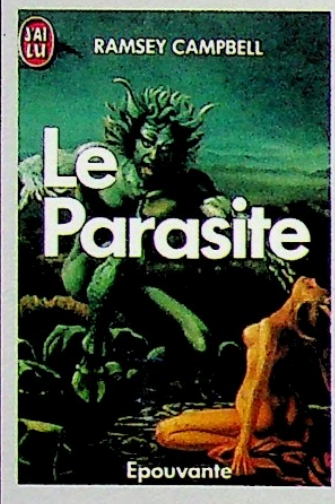
« Epouvante »

James Herbert, un Anglais injustement méconnu en France, est pourtant un auteur de best-sellers du genre, Outre-Manche. Les lecteurs des défuntes collections SF et Fantastique du Masque se souviennent sans doute encore des *Rats* et de *Celui qui survit*, seuls livres de Herbert à avoir eu la chance d'être traduits chez nous. Ces romans laissaient deviner un auteur remarquablement efficace dans sa construction de l'horreur, impression que ne démentira pas *Le Sombre*.

On savait les écrivains de Fantastique portés vers le thème de la lutte entre le Bien et le Mal et, ici, James Herbert s'y est attaqué sans faire dans la nuance puisqu'il s'agit, dans cette histoire, d'une bataille apocalyptique entre la Lumière et les Ténèbres : tout commence dans une maison ensanglantée par un suicide collectif et tout se termine dans une atmosphère de fin du monde où une partie de Londres est dévastée par les hordes sans âmes du Sombre. Le tout est pimenté d'un brin de parapsychologie, d'une dose de mysticisme, de beaucoup de suspense, et de quelques scènes d'horreur plus que sympathiques.

Malheureusement, et comme c'est le cas avec la plupart des livres de la collection « Epouvante », la couverture n'a *strictement* rien à voir avec le contenu du roman, il n'y a aucune présentation de l'auteur au dos de celle-ci et, malgré la mention « Texte intégral », il doit manquer entre 15 et 20 % de l'original.

Richard D. Nolane



Ramsey Campbell

LE PARASITE

J'ai Lu

« Epouvante »

Le Parasite est le deuxième roman traduit en France (un précédent recueil avait été publié, en 1979, dans la défunte collection Le Masque : *L'homme du souterrain*) de Ramsey Campbell, considéré comme l'un des meilleurs auteurs de fantastique moderne. L'héroïne de ce roman est une jeune femme, Rose, critique de cinéma. Elle découvre peu à peu qu'elle possède des pouvoirs parapsychiques et notamment qu'il lui est possible de quitter son corps par projection astrale. Son soudain intérêt pour les phénomènes occultes l'incitent à s'intéresser à Peter Grace, le fondateur d'une secte, qui prétendait pouvoir pénétrer dans le corps d'un autre individu et s'emparer de sa personnalité. Un tel homme serait-il immortel ? Rose se sent alors curieusement impliquée par cette sombre histoire et par ce personnage hors du commun.

Ce thème des sectes dominées par un maître charismatique et démoniaque semble d'ailleurs beaucoup plaire à l'auteur qui l'avait déjà exploité dans *La Poupée qui dévora sa mère* (avec la présence du redoutable Jhon Strong) et dans *Nameless*, non traduit en France.

On retrouve dans *Le Parasite* tout ce qui fait le talent et le particularisme de Ramsey Campbell : des personnages vivants, à la psychologie fouillée, un très bon style et un sens aigu de l'intensité dramatique, qui lui permet, sans aucun effet sanglant, de maintenir le suspense intact jusqu'au chapitre final. Un excellent roman, très inquiétant et fortement imprégné d'occultisme.

Elisabeth Campos



Richard Canal

LA MALÉDICTION DE L'ÉPHÉMÈRE

La Découverte

Hasard ou fatalité, paraissent à quelques semaines des incidents de Tchernobyl, deux ouvrages sur le thème du nucléaire : l'un, *Le baiser du masque*, nous vient des USA, l'autre, *La malédiction de l'éphémère*, est un pur produit du terroir. Autre coïncidence, nous sommes là en présence de deux *premiers* romans.

Le baiser du masque, écrit sur plusieurs années, lentement, probablement avec difficulté au vu de la dédicace (ce qui ne veut d'ailleurs pas du tout dire qu'il s'agit d'un texte laborieux), est dû à la plume sèche et nerveuse, langoureuse et pathétique, de Michaël Swanwick, apparu au début des années 80 avec deux nouvelles publiées professionnellement et traduites peu après en France : « Saint-Janis blues » (in *L'Amérique aux fantasmes*, « Fiction spécial » n° 32, anthologie de Pierre K. Rey) et « Ginungagap » (in *Univers 1985*, anthologie de Joëlle Wintrebert). Celui-ci, présenté à tort comme l'un des chefs de file du mouvement Cyberpunk (la nouvelle-nouvelle-vague américaine) censé révolutionner la SF, nous propose avec ce roman post-cataclysmique un récit séduisant, bien qu'un peu maladroit, mais en rien novateur, même si l'emballage esthétique reste accrocheur jusqu'au bout, nous entraînant par moment aux portes de la New Wave.

Après l'explosion du réacteur de Three-Mile Island, une partie du continent nord-américain se trouve être la proie des radiations et donc, comme dans tout bon roman du genre qui se respecte, des mutations. Aussi les villes proches de la Zone, puisque tel est le nom qui a été attribué au territoire irradié, Philadelphie notamment, se dotent-elles, au moyen des Masques dans le cas de cette dernière, d'une sorte de milice dont l'un des principaux buts est de traquer les mutants. C'est dans ce contexte qu'intervient Keith Piotrowicz, lequel vivra dans tous les sens du terme une aventure avec Samantha, une femme vampire, qui lui donnera une fille, Vicki. Il deviendra détenteur d'un secret extraordinaire, capable de bouleverser, puis d'anéantir l'ordre public. Commence alors une histoire un peu désespérée, noire, qui se teintera cependant, au fil des pages, d'optimisme.

La malédiction de l'éphémère, d'abord intitulé *Enfer Z*, est l'œuvre de Richard Canal, un jeune auteur français publié auparavant dans « Fiction » (certains se souviennent peut-être encore de « Deux silhouettes sur un mur de gaufrette ») et que l'on retrouvera prochainement au Fleuve Noir.

Ici, le postulat est le même, ou presque : durant la troisième guerre mondiale, les bombes atomiques n'ont pas été tenues à l'écart, si bien qu'il existe également une zone semblable à l'intérieur de laquelle ont été parqués les militaires survivants. C'est de celle-ci que des petits truands ramènent des objets d'art revendus à l'extérieur. Mais depuis quelques temps apparaissent des tableaux noirs et désespérés tels qu'on n'en avait jamais vu. D'où viennent-ils ? Qui sont leurs auteurs ? Le mystère demeure...

Dans ces deux romans aux intentions différentes (celui de Swanwick « tient » avant tout grâce à son atmosphère, alors que celui de Canal, plus dépouillé, s'attache en premier lieu à l'action), nous faisons plus ample connaissance avec de nouveaux écrivains, faisant déjà preuve d'une certaine maîtrise et, d'un talent évident. A noter d'autre part que si Richard Canal nous livre en définitive un roman d'aventures « camouflé », il n'en possède pas moins un beau brin de plume...

Il va sans dire que c'est avec intérêt, mais aussi avec curiosité que nous attendons leurs prochains titres qui, s'ils sont du même niveau et ménagent le même suspense que ceux-ci, risquent fort de les imposer comme deux des auteurs les plus intéressants et les plus prometteurs de la jeune génération !

Richard Comballot



Isaac Asimov

LES ROBOTS ET L'EMPIRE

J'ai Lu

Ceux qui ont lu *Les robots*, *Un défi de robots*, *Les cavernes d'acier*, *Face aux feux du soleil*, et *Les robots de l'aube* retrouveront avec plaisir bon nombre des héros de cette gigantesque série des Robots positroniques que le « bon

Docteur » Asimov ne cesse de développer au fil des années.
Le détective Elijah Baley est devenu une légende. Son œuvre s'est cependant réalisée : la Terre, monde d'acier surpeuplé, a colonisé les étoiles, malgré les Spatiens qui lui sont toujours restés hostiles. Gladia, l'héritière du Dr. Fastolfe, ainsi que les deux robots, Daneel et Giskard, et un descendant de Bailey, vont se trouver au cœur d'une nouvelle crise où risquent de s'affronter Coloniens et Spatiens, et où le sort de la Terre est aussi en jeu.
Enfin, le plus étonnant dans cette histoire sera la découverte de la loi robotique zéro par les deux robots eux-mêmes ! Et cette loi, supérieure et fondamentale, bien sûr, n'est ni plus ni moins que celle de l'évolution générale de l'humanité qui doit, pour progresser encore, coloniser toutes les étoiles.
Asimov prouve, avec cet énorme roman de plus de cinq cents pages, qu'il sait toujours relancer l'intérêt de ses lecteurs pour sa création des robots positroniques, et qu'en outre, il est bien devenu le plus grand des Maîtres de la Science-Fiction américaine.
Pour les amateurs, signalons que le prochain roman de l'auteur, *Foundation and Earth*, relie la série de « Fondations » à celle des Robots positroniques.

Charles Moreau



Kim Stanley Robinson

LE RIVAGE OUBLIÉ

J'ai Lu

Ce rivage oublié est celui d'une portion de zone côtière américaine sur laquelle débouche la vallée d'Onofre, et où une petite communauté de pêcheurs tente de survivre depuis que deux mille bombes à neutrons ont détruit les Etats-Unis. C'est une chronique presque intimiste d'un groupe isolé du reste du monde, et qui, brusquement, va se retrouver confronté à une réalité extérieure pouvant remettre en question des acquis chèrement payés.
Onofre vit sous la tutelle du Vieux Tom, un centenaire qui se souvient encore du jour où éclatèrent les bombes, et du patron pêcheur, John Nicolin. Le peuple d'Onofre n'a de contact avec l'extérieur qu'au cours de grandes foires où se pratique le troc avec les récupérateurs, qui exploitent les ruines de San Clémente, au nord, dans le Conté d'Orange.
Lorsque des émissaires venant de San Diego, par la voie ferrée, se présenteront à Onofre, toute la bande de jeunes gens, amis du héros de cette histoire, va rêver d'en découdre avec les Japonais qui isolent l'Amérique du reste du monde. Mais l'affrontement amènera la destruction une fois encore. Et le héros de cette histoire, qui la relate scrupuleusement, va réfléchir aux conséquences de ses actes et en tirer toute la philosophie.
Ce premier roman de Kim Stanley Robinson (un nom à retenir) qui n'a pas peur de faire dire à l'un de ses héros, à propos de l'Amérique : ... « Nous avons voulu dévorer le monde et sommes morts d'indigestion »... est solidement construit. Les mœurs de la communauté et les raisons qui la guident sont très bien étudiées.
Mais *Le rivage oublié* est aussi plus qu'une simple chronique. Subtilement amenée, une réflexion sur l'histoire et ses altérations préoccupation majeure de l'auteur dans *Les Menhirs de glace* , achève ce superbe et étonnant roman d'un jeune auteur qui a incontestablement un solide avenir devant lui.

Charles Moreau

Serge Brussolo

DANGER, PARKING MINÉ !

Fleuve noir

« Anticipation »

L'action se déroule dans un paysage de cauchemar où le jour parait ne jamais se lever, « un parking au bitume écaillé, une forêt de tours aveugles, taxidermisées ». Sur le parking (mais cette désignation trompeuse semble s'appliquer à un immense désert de béton) vivent les « rampants », les anonymes, qui refusent de porter un nom, qui n'ont pas d'identité, pour échapper aux conflits liés à la possession. En haut des tours d'habitation désertes bordant le parking, vivent les « sentinelles », qui au contraire possèdent des noms extrêmement longs et compliqués, comme « Nath Freuden Yellow Anchor sextant bleu du cap anglais », et vénèrent des « totems », qui sont en réalité les enseignes lumineuses fonctionnant encore, tel « magnetic tape », qui sert aussi de cri de ralliement au groupe qui tient la vedette de cette rituelle histoire de conflit. Car bien entendu les Noms et les Innomés se livrent chaque année un combat sanglant, à coups de frondes, de lances, de flèches, afin d'avoir la suprématie (pour se hisser jusqu'au sommet des tours, les rampants utilisent des chevaux de haine, qui ne sont autres que des sortes de libellules géantes, apprivoisables, dont les larves éclosent dans les fissures du parking !)
Pour achever ce tableau de folie hautement symbolique, il existe un troisième groupe, des observateurs militaires, qui n'interviennent que pour tenter de s'opposer aux étripages, en rendant l'accès aux tours difficultueux (leurs brigades comblent l'intérieur des buildings comme ils plomberaient une dent cariée, et ils arrosent les parois d'un « film vitrificateur interdisant toute tentative d'escalade »), mais aussi en essayant de capturer les Sans Nom pour les marquer... (et, aussitôt marqués, ceux-ci se font bien entendu cautériser le marquage). Il ne faut chercher dans cet ensemble triangulaire aucune vérité sociologique, aucune référence historique. La société folingue mise en scène par Serge Brussolo n'est rien d'autre qu'une société Brussolo, qui n'existe que par la volonté de l'auteur de nous bombarder de ses images fortes, de ses métaphores mirobolantes, de ses séquences maniaques et hallucinées. Il y réussit parfaitement, avec ce sombre récit urbain qui est un de ses meilleurs ouvrages dans la collection.



Jean-Pierre Audrevon

Bill Garnett

L'HORREUR AUX MILLE VISAGES

Fleuve noir

« Gore »

Une épouse amoureuse et docile, une maison particulièrement confortable, la vie agréable que confère toute réussite sociale... bref, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si Peter Stone, dynamique responsable d'une maison de voyage londonienne, ne devait changer de secrétaire !
C'est sous les traits de la ravissante Roszina que son destin prendra un autre tournant. Incapable de résister aux charmes troublants de cette voluptueuse nouvelle employée, il savourera en sa compagnie des moments inoubliables. Jusqu'au jour où, sentant son ménage en danger et reprenant brutalement ses esprits, il congédiera son ardente maitresse. La mort accidentelle de la jeune femme, peu après, sera le point de départ d'un déferlement d'horreur. En effet, la mère de celle-ci, folle de rage, sacrifiera sa vie afin de « venger » son enfant. Le Savoir des Anciens, mots génétique transmise de génération en génération dans sa Hongrie natale, lui permettra de créer le plus épouvantable des monstre ! Une « chose » (semblable à celle du film de John Carpenter) capable d'épouser les formes humaines et animales dont elle se nourrit pour subsister et se développer, n'ayant de cesse d'avoir dévoré celui pour qui elle a été conçu : Peter Stone ! Réfugié au cœur de l'Afrique (métier oblige !), l'homme traqué sera encore secouru par un shamane, et devra respecter ses préceptes sous peine d'une mort abominable...
Ce roman en deux parties, certes vite lues et oubliées, n'est pas sans posséder un certain charme. Sans doute parce que l'auteur, ménageant ses effets, a intelligemment choisi de les garder pour la fin ou presque. Ainsi, jusqu'au milieu du roman, n'avons-nous droit qu'à une classique histoire d'adultère. Banale,mais plausible, ce qui nous permet d'adhérer pleinement ensuite aux péripéties sanglantes parsemant les derniers chapitres. Car le problème du genre est là : conférer une crédibilité aux sujets traités, sachant que toute surenchère (et qu'est le « gore », sinon une surenchère dans l'horreur ?) gratuite lassera rapidement le lecteur exigeant. Mais faut-il l'être pour apprécier ce genre...? Bill Garnett nous livre, en tout cas, un récit sans prétention mais attachant. Ses personnages ne nous laissent jamais indifférents et il excelle particulièrement dans les descriptions sordides et répugnantes dont sont friands les lecteurs de cette collection. C'est donc avec curiosité que l'on attend son prochain volume...

Gérard Delteuil

FANDOM FRANÇAIS



WEIRD

Dans les années 30, aux Etats-Unis, existait un magazine demeuré fameux sous le nom de « Weird Tales ». Dans ses pages se révélèrent ou se confirmèrent les talents d'écrivains aussi différents que H.P. Lovecraft, R.E. Howard, Robert Bloch et bien d'autres encore. C'est évidemment en hommage à ce légendaire magazine que Claude-Eric Devaux a donné le nom de *Weird* à sa publication entièrement consacrée au Fantastique et à un de ses principaux courants actuels, l'Héroïc-Fantasy.
Cinq numéros de ce bimestriel soigné sont déjà parus, imprimés sur papier glacé, et abondamment pourvus en illustrations dues, entre autres, au talentueux G. Basiletti. Chaque numéro présente plusieurs nouvelles et un certain nombre de rubriques, étude d'un auteur ou d'une œuvre, annonces de parutions du genre, etc... Le n° 5 était entièrement consacré à l'Héroïc-Fantasy ? Le n° 7 rassemblera un dossier Julia Verlanger (également connue sous le nom de Gilles Thomas pour ses romans au Fleuve Noir), avec la participation de Roland Stragliati, Michel Jeury, Jacques Goimard, J. Van Herp, et de nombreux textes inédits. Dans les numéros ultérieurs, « Weird » publiera des textes d'auteurs aussi différents que Daniel Walther, JP Fontana, Jean Ray, Tanith Lee, Stephen King, K.E. Wagner et Nathaniel Hawthorne, ainsi que, en avant-première, l'adaptation en BD du roman d'Alain Paris, « La Marque des Antarcidés » accompagnée d'un dossier concernant l'auteur.
Intéressant, « Weird » l'est donc, et à plus d'un titre. D'abord et surtout, il s'agit là de la seule revue en France qui soit exclusivement consacrée au Fantastique. Ensuite, tant les nouvelles que les illustrations sélectionnées par C.E. Devaux sont de qualité et susceptibles de retenir l'attention des amateurs du genre. (*Weird*. C.E. Devaux, 31, rue de Dijon, 21100 Genlis. Le n° 25 f. Abonnement pour 6 n° = 125 F.)

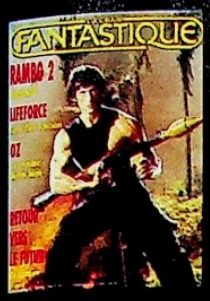
Alain Paris

l'alginate c'est Nouveau chez
adam
MONTPARNASSE

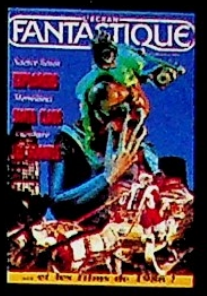


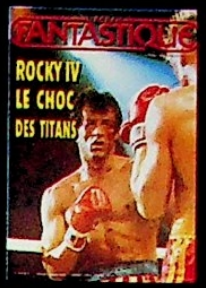


Commandez sans trop tarder les numéros qui manquent à votre collection.

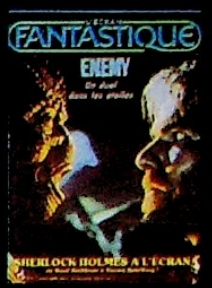




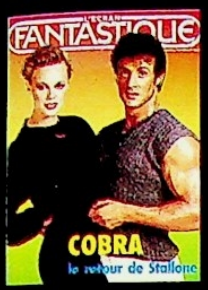


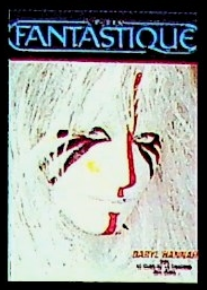


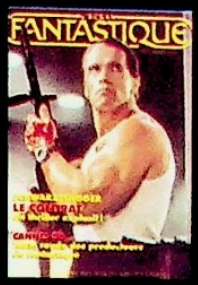


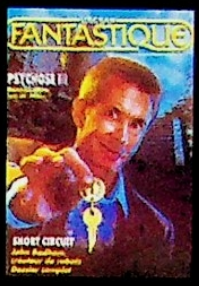


















13 L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE, John Carpenter, Star Trek Le film.

14 LE TROU NOIR, La nouvelle vague horrifique américaine, Le Tour du Monde du Fantastique.

15 SUPERMAN 2, Flash Gordon, The Monster Club.

16 FESTIVAL DE PARIS 80, La Malédiction finale, Effets spéciaux de l'Empire Contre-Attaque.

17 VINCENT PRICE, Le Choc des Titans, New York 1997.

18 DOUGLAS TRUMBULL, Le voleur de Bagdad, Le choc des titans.

19 PETER CUSHING, Cannes 81, David Cronenberg.

20 OUTLAND, HURLEMENTS, The Survivor, The Hand.

21 LES LOUPS-GAROUS, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Altered States, Lucio Fulci.

22 FESTIVAL DE PARIS 81, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Métal Hurlant Le film.

24 WES CRAVEN, Les Maquilleurs d'Hollywood.

25 CANNES 82, Don Coscarelli, Stephen King, George Romero, Evil Dead, Tom Burman.

26 BLADE RUNNER, Cat People, Halloween 3.

27 LE DRAGON DU LAC DE FEU, Star Trek 2.

28 POLTERGEIST, Krull, The Thing, John Carpenter.

29 E.T., The Thing, Tron, Roy Arbogast.

30 FESTIVAL DE PARIS 82, Tron, Larry Cohen, Brisby.

31 LES ZOMBIES, Meurtres en 3-D, Amityville 2.

32 DARK CRYSTAL, L'Emprise, Jim Henson.

33 SCIENCE-FICTION : John Dykstra, Star Wars, Blue Thunder, Curt Siodmak, Tom Savini.

34 LA LUNE DANS LE CANIVEAU, Psychose 2, The Hunger.

35 CANNES 83, Vidéodrome, Les Dents de la mer 3-D.

36 LON CHANEY, Les prédateurs, Psychose 2, Roy Scheider, Malcolm McDowell.

37 KRULL, Le Jedi, Octopussy, Superman 3.

38 LE RETOUR DU JEDI, Octopussy, Le guerrier de l'espace.

39 DEAD ZONE, X-Tro, La 4ème dimension Le film, Robert Bloch.

40 WAR GAMES, Dario Argento, Dune.

41 FESTIVAL DE PARIS 83, Michael Jackson's Thriller, Joe Dante.

42 LA FOIRE DES TÉNÈBRES, Strange Invaders, Nemo, La 4ème dimension le film, Brainstorm.

43 LA FOIRE DES TÉNÈBRES, L'ascenseur, Johnny Weissmuller, Dead Zone, Charles Band.

44 L'ÉTOFFE DES HÉROS, Dreamscape, Amityville 3, Italie fantastique, Vidéodrome, The Wiz.

45 LA FORTERESSE NOIRE, Effets spéciaux, Conan 2, L'expérience de Philadelphie, John Carradine.

46 INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT, La forêt d'émeraude, Star Trek 3, John Carradine.

47 CANNES 84, Le Bounty, Metropolis, Les enfants d'une autre dimension, Christopher Reeve.

48 INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT, Dune, 1984, The Bride, Conan 2, Fay Wray.

49 GREYSTOKE, Supergirl, Phénoména, Sheena, Star Trek 3.

50 S.O.S. FANTÔMES, Les rues de feu, Le retour de la Hammer film, 1984, L'histoire sans fin.

51 GREMLINS, Horizons du Fantastique 85, S.O.S. fantômes.

52 LA COMPAGNIE DES LOUPS, Terence Stamp, 2010, Festival de Paris 84.

53 DUNE, Brazil, Razorback, Star Trek, Out of Order.

54 TERMINATOR, Les griffes de la nuit, Stephen King, Body Double, Cinéma italien.

55 2010, Ladyhawke, Le retour des morts vivants.

56 PREVIEWS : Day of the Dead, Dreamchild, The Stuff, Underworld, Red Sonja, Starman, Baby.

57 STARFIGHTER, 2084, Phénoména, Ayesha à l'écran, Mask.

58 LA FORÊT D'ÉMERAUDE, Starman, Cannes 85, Dreamscape, Antinéa à l'écran.

59 GODZILLA À L'ÉCRAN, Runaway, Mad Max 3, Lifeforce, The Bride, Legend, Oz.

60 MAD MAX 3, Ridley Scott, The Bride.

61 RAMBO 2, La chair et le sang, Retour vers le futur, Oz, un monde extraordinaire, Lifeforce.

62 RETOUR VERS LE FUTUR, Taram, Cocoon, Weird Science, My Science Project.

63 GOONIES, Horizons du fantastique 86, Démons, Commando, Explorers, Santa Claus.

64 ROCKY IV, Kalidor, Peur bleue, Invaders from Mars, F/X, Remo, House, Day of the Dead.

65 COMMANDO, Vampire, vous avez dit vampire ?, Ré-Animator, Buckaroo Banzai, Psychose 3.

66 ENEMY, Elm Street 2, Young Sherlock Holmes, Sherlock Holmes à l'écran.

67 HIGHLANDER, Le secret de la Pyramide, les effets spéciaux de Enemy, la 5e dimension.

68 COBRA, House, Momo, Screamplay, le clan de la caverne des ours, Invaders from Mars, Les maîtres de l'univers, Le Travelling matte.

69 PREVIEWS : Le clan de la caverne des ours, Big Trouble in Little China, America 3.000, Spookies, In the Shadow of Kilimanjaro, Festival de Paris 86.

70 CANNES 86, From Beyond, Peter Cushing, Daryl, Le Contrat, le relief.

71 SHORT CIRCUIT, Psychose 3, Poltergeist 2, Crawlspace, Rawhead Rex, Antonio Margheriti.

72 LES AVENTURES DE JACK BURTON, L'invasion vient de Mars, Critters, Joey, Spacecamp, Nuit de noces chez les fantômes, Bnam De Palma 86.

73 ALIENS, Cobra, Spell Caster, Donald Pleasence (I), Los Angeles été 86.

74 SPÉCIAL U.S.A., Running Man, Massacre à la tronçonneuse 2, Solar Babies, Flight of the Navigator, Deadly Friend, The Fly, Démons, Donald Pleasence (II).

Je commande ces numéros de l'Ecran Fantastique que j'entoure ainsi : 21

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74		

au prix de 20 F l'exemplaire plus 4,00 F de port et d'emballage par numéro pour la France ; 6 F pour l'étranger par numéro

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE .....

PAYS .....

soit ☐ *numéro à 20 F* ..... *F*

☐ *ports à* ..... *F*

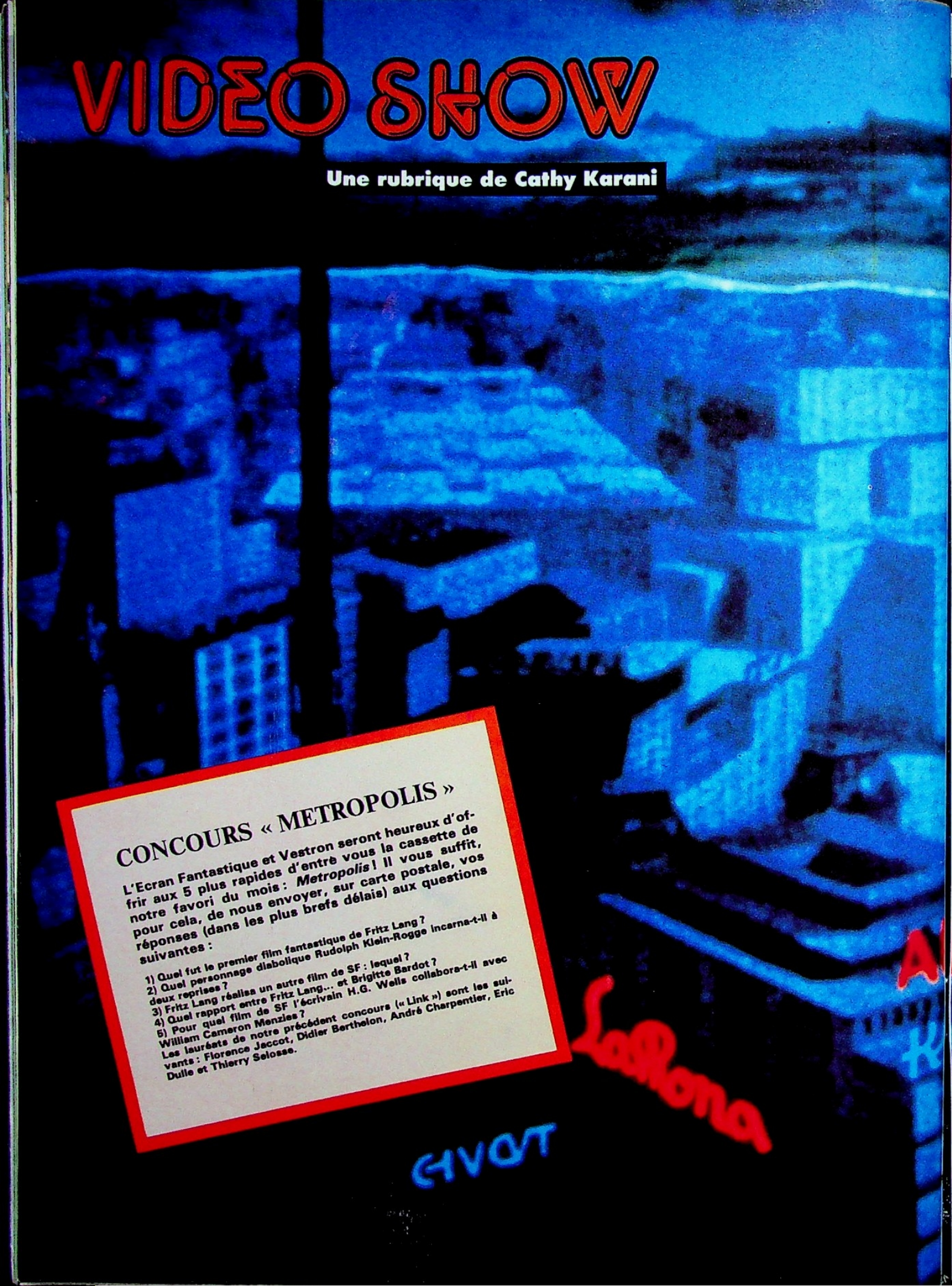
au total ..... *F*

que je règle par CCP ou chèque bancaire ci-joint à l'ordre de I Média, 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris.

date *signature*

VIDEO SHOW

Une rubrique de Cathy Karani



CONCOURS « METROPOLIS »

L'Ecran Fantastique et Vestron seront heureux d'offrir aux 5 plus rapides d'entre vous la cassette de notre favori du mois : *Metropolis* ! Il vous suffit, pour cela, de nous envoyer, sur carte postale, vos réponses (dans les plus brefs délais) aux questions suivantes :

1) Quel fut le premier film fantastique de Fritz Lang ?
2) Quel personnage diabolique Rudolph Klein-Rogge incarna-t-il à deux reprises ?
3) Fritz Lang réalisa un autre film de SF : lequel ?
4) Quel rapport entre Fritz Lang... et Brigitte Bardot ?
5) Pour quel film de SF l'écrivain H.G. Wells collabora-t-il avec William Cameron Menzies ?

Les lauréats de notre précédent concours (« Link ») sont les suivants : Florence Jeccot, Didier Berthelon, André Charpentier, Eric Dulle et Thierry Selosse.

Notre favori : METROPOLIS



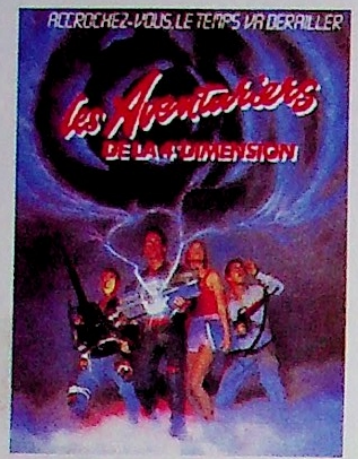
Allemagne. 1926. **Interprétation** : Gustav Frolich. Brigitte Helm. Alfred Abel . **Réalisation** : Fritz Lang. **Durée** : 1 h 27. **Distribution** : Vestron. (Version complétée et restaurée par Giorgio Moroder en 1984.)

SUJET : « Dans un univers futuriste et totalement déshumanisé, la Terre est scindée en deux mondes distincts : celui du haut, dans lequel s'épanouit une caste élitique au détriment de celui du bas, où sont parqués des travailleurs voués à faire corps, leur vie durant et sans répit, avec les machines qui animent et donnent sa toute-puissance à **Metropolis**. Une jeune ouvrière venue dans la cité quêter la liberté pour de pauvres enfants, va émouvoir le cœur du frivole fils du maître des lieux, qui, par amour, se rangera dans le camp des opprimés au risque de faire basculer toutes les valeurs établies... »

CRITIQUE : A travers cette terrifiante prophétie des temps futurs, qui lui fut inspirée par la vision de New York, et laissait présager d'un sentiment de peur que devait rapidement justifier l'instauration du nazisme dans son pays, Fritz Lang réalisa son chef-d'œuvre. Cette super production destinée à rivaliser avec celles d'Hollywood, requit un énorme budget et innova à divers égards sur le plan technique, en particulier avec l'effet « Schufftan » dû au chef opérateur du même nom, qui allait permettre d'intégrer des images de maquettes à des prises de vues réelles. Œuvre unanimement plébiscitée par les cinéphiles des précédentes générations, **Metropolis** demeurait inconnu du jeune public, et c'est à cette raison, conjointement à sa propre passion pour ce film, que Georgio Moroder, dont la réputation dans le domaine musical n'est plus à faire, doit d'avoir tenté et gagné le monumental pari dont nous pouvons aujourd'hui contempler la totale réussite. L'entreprise était pourtant aussi audacieuse que risquée, et seuls le talent de Moroder, le soin scrupuleux et le respect qu'il portait à cette œuvre ont pu lui permettre d'offrir à celle-ci une cure de jouvence aussi spectaculaire. Ses recherches ont conduit Moroder à retrouver plusieurs plans et images manquant qu'il a imbriqués avec une précision parfaite. De même, la coloration de certaines séquences a-t-elle été accomplie avec un respect absolu des ambiances et des caractères originaux, ce qui ne fait qu'ajouter à leur beauté et à leur impact originels. Mais, au-delà du remarquable travail visuel, c'est surtout sur le plan musical qu'il convient de saluer la prestation de Moroder, qui a su s'effacer derrière les images de Fritz Lang tout en leur conférant un souffle de vie extraordinaire grâce à des partitions et des chansons épousant à la perfection chaque idée et chaque sentiment, dès lors transcendés par le son qui les porte et les nourrit magistralement. Car, non content d'avoir su servir, par son talent et sa volonté, ce joyau cinématographique que demeure **Metropolis**, Moroder a offert le plus bel écrin musical que l'on pouvait rêver à ce chef-d'œuvre. Copie et duplication excellentes.

VIDEO SHOW

Une rubrique de Cathy Karani



LES AVENTURIERS DE LA QUATRIÈME DIMENSION

(My Science Project) U.S.A. 1985. **Interprétation** : John Stockwell. Danielle Van Zerneck. Fischer Stevens. **Réalisation** : Jonathan R. Betuel. **Durée** : 1 h 24. **Distribution** : Film Office.

SUJET : « Embarrassé pour trouver un sujet de science requis pour son prochain examen, Mike pense avoir trouvé la solution lorsqu'il découvre un étrange objet dans une base militaire désaffectée. Mais cet engin, qui capte l'énergie environnante pour fonctionner, va très vite se révéler une terrible source de problèmes, car ses ondes interfèrent sur le temps et y projettent personnes et objets indifféremment, ainsi qu'en fera l'expérience le prof de science de Mike. Pour stopper ces phénomènes et tenter de récupérer le disparu, il ne reste plus à Mike et à ses amis, qu'à pénétrer dans la 4e dimension... »

CRITIQUE : Le fantastique aborde ici ses plus délirants excès à travers cette aventure follement débridée où nous entraine un sympathique trio, dont le comportement dénué de tout réalisme permet au réalisateur quelques satiriques et savoureux regards sur la société américaine. Gimmicks, gags burlesques et dialogues frisant le mauvais goût sont au service de ce spectacle au sein duquel règne un optimisme et une bonne humeur contagieux. Original, **Dream Lover** l'est à deux titres : tout d'abord par son sujet, car au-delà d'un groupe de loubards terrorisant de tranquilles bourgeois, ces êtres apparaissent comme de maléfiques entités n'ayant d'humain qu'une apparence usurpée (à ceux que l'on catalogue d'emblée comme la plaie de la société) pour accomplir tout à loisir leurs sinistres et meurtriers desseins. Et ensuite, par son traitement, préludant à un dédoublement de personnalité qui nous permet de vivre un drame consommé par personne interposée. L'ensemble baigne dans une atmosphère glauque, avivant à chaque instant le malaise installé par une légende esquimaude, que le héros a rattaché à ces êtres pervers descendant de certains nomades qu'il avait des années durant côtoyé du fait de sa profession sans jamais en percer tous les mystères. Admirablement souligné par la musique de Bill Conti, qui renforce l'ambiguïté du sujet et l'égarement du spectateur, **Nomads** nous entraîne aux confins de l'irrationnel, à la découverte de ces vampires de l'âme contemporains dont on ne parvient jamais à cerner totalement la nature monstrueuse. Copie et duplication bonnes.

SUJET : « Fragile et irresponsable, Kathy est psychologiquement sous l'emprise de son père, qui, après le décès de sa femme, a reporté sur elle son autorité et son amour despotique. Afin de tenter d'y échapper, elle le brave en s'installant avec un jeune musicien qui semble épris d'elle. Mais un soir alors qu'elle est seule, Kathy est attaquée par un maniaque et parvient à lui échapper en le poignardant. Ultérieurement, consciente du plaisir qu'elle a pris dans cet acte par lequel elle exorcisait l'autorité parentale, Kathy va être hantée par un cauchemar monstrueux dont un jeune chercheur tentera de la défaire... »

CRITIQUE : Vainqueur très décrié, avec juste raison, du dernier festival d'Avoriaz, **Dream Lover** est une intéressante incursion dans la psychanalise, certes moins visuelle que certains de ses prédécesseurs en ce domaine **(Dreamscape, Nightmare On Elm Street)**, mais plus proche de nos bouleversements subconscients et de la façon dont ils interfèrent sur nos rêves ou nos cauchemars. Pakula, avec la maîtrise qu'on lui connait tant sur le plan de la technique que de la psychologie de ses personnages, réalise ici une œuvre intimiste et brillante, à travers laquelle il fouille méthodiquement les méandres du subconscient de son héroïne, campée fort justement par la jeune Krysty Mc Nichol. L'obsessionnelle répétition du rêve étaie à chaque instant avec davantage de précision le comportement de Kathy et la portée des éléments extérieurs intervenant sur ses rêves. Avec lenteur et minutie, le réalisateur imbrique les pièces de son puzzle, qui se dessine à travers l'attitude ambiguë des autres protagonistes, et aboutit à une œuvre très soignée et nuancée, où le fantastique se confond avec la réalité. Copie et duplication bonnes.

LA FORÊT D'ÉMERAUDE

(The Esmerald Forest) G.-B. 1985. **Interprétation** : Power Boothe. Meg Foster. Charley Boorman. **Réalisation** : John Boorman. **Durée** : 1 h 53. **Distribution** : Warner Home Vidéo.

SUJET : « En bordure de la forêt amazonienne, un jeune garçon disparaît. Bien que ses chances de réussite soient infimes, son père mettra tout en œuvre pour tenter de le retrouver, luttant contre la jungle et son terrifiant pouvoir... »

CRITIQUE : Après le film d'horreur psychologique **(Délivrance)** et satanique **(L'Exorciste 2)**, l'épopée futuriste **(Zardoz)** et le film de guerre **(Duel dans le Pacifique)**, John Boorman nous entraîne dans la jungle amazonienne. Il y a quelque chose de pourri dans cette forêt, et ce n'est pas seulement la végétation. Ce quelque chose, c'est l'homme, qui, sous prétexte de civilisation, détruit tout ce qu'il touche. Ce quelque chose, c'est aussi la nature, qui, pour se défendre, a développé des mécanismes de défense terrifiants. Ce quelque chose, c'est enfin le mythe, qui, à travers les légendes indiennes, nous rappelle que la nature est sacrée. Boorman, qui a toujours été fasciné par la nature, nous offre ici un film d'une beauté rare, où la jungle devient un personnage à part entière. Copie et duplication bonnes.



GOONIES

U.S.A. 1985. **Interprétation** : Sean Austin. Josh Brolin. Jeff Cohen. Corey Feldman. Ke Huy Quan. **Réalisation** : Richard Donner. **Durée** : 1 h 41. **Distribution** : Warner Home Vidéo.

SUJET : « Pour cet intrépide Club des 5 made in U S.A. que forment les Goonies, l'heure est grave, car leur Q.G. (leur residence familiale) est inexorablement voué à la destruction par un cupide groupe de promoteur. Les Goonies sont prêts à tout pour préserver leur territoire, aussi est-ce sans hésiter qu'à l'aide d'une carte découverte dans un poussiéreux grenier, ils vont se lancer à la poursuite du trésor caché trois siècles auparavant, dans un dédale de grottes mystérieuses, par le corsaire Willy le Borgne ! Ainsi commence la Plus Grande Aventure des Goonies... »

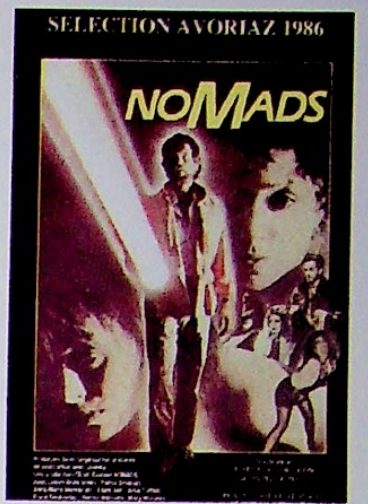
CRITIQUE : Voici le divertissement idéal que les familles de vidéophiles pourront se procurer à l'occasion de ces fêtes de Noël, qui, à la vision exhaltante de ces **Goonies**, n'en paraîtront que plus enchantées encore ! Aucun doute en effet : cette aventure, aux frontières du temps et de l'imaginaire, fera l'unanimité parmi les petits et grands réunis, offrant aux uns l'opportunité de toucher leurs rêves du doigt et du regard, et aux autres, celle de replonger avec délice dans cette époque où les flibustiers prenaient d'assaut nos écrans. Sur le thème de la course au trésor, **Goonies**, oscillant entre le fantastique et la comédie, servi par d'innombrables gags et gadgets délirants (dont un clin d'œil à **Gremlins**) autant que par un raison qui présida au fait qu'**Iceman** soit demeuré inédit sur nos écrans. Il est donc heureux que cette édition en vidéo puisse nous faire bénéficier de ce film, qui se révèle comme l'un des meilleurs et des plus intelligents jamais réalisés à partir d'un tel sujet. Délaissant la grosse machinerie des effets spéciaux, **Iceman**, au-delà de son thème totalement fantastique, bénéficie d'un traitement particulièrement soigné, qui tend à mettre l'accent sur le désarroi de cette créature, face à la confrontation dont elle fait l'objet entre la froideur médicale et déshumanisée des chercheurs (œuvrant pour la sauvegarde de l'humanité ?) et l'humanisme profond de l'anthropologue désireux d'établir un pont entre l'Homme et ses racines. Le film nous entraine donc dans cette quête impossible et poignante, susceptible de toucher et de concerner chacun de nous. Grâce à une mise en scène rigoureuse et au jeu sobre des comédiens, l'intérêt s'instaure et l'émotion passe admirablement. Copie et duplication excellentes.

LA MALÉDICTION DE L'ÎLE

(The Lost Tribe) Nouvelle-Zélande. 1983. **Interprétation** : John Bach. Daren Takle. **Réalisation** : John Laing. **Durée** : 1 h 35. **Distribution** : Carrère Vidéo. **Inédit.**

SUJET : « Parti sur une île inexplorée du Pacifique afin de retrouver les traces d'une ancienne tribu, un anthropologue disparaît sans laisser de traces. Inquiets de cette situation, sa femme et son frère décident d'aller sur l'île afin de tenter des recherches. Pour ce dernier, l'incursion dans l'île sera le prélude à un cauchemar auquel il pourrait bien ne jamais plus échapper... »

CRITIQUE : Récemment découvert en Europe, le cinéma néo-zélandais a révélé une approche du fantastique tout à fait particulière et passionnante, où l'atmosphère filmique et la faculté pour le spectateur d'exercer son imagination parallèlement au déroulement du film sont deux facteurs prédominants. Présenté en 1984 au Festival du Film Fantastique de Paris où il rencontra un indéniable succès critique, **Lost Tribe** se présente comme un claustrophobique thriller psychologique servant de réceptacle à divers éléments fantastiques tels la prémonition, la télépathie, l'utilisation obsessionnelle du double, etc. Ces multiples facteurs sont effleurés et suggérés afin d'intensifier le malaise instauré par une réalisation remarquablement maîtrisée, qui se plaît à

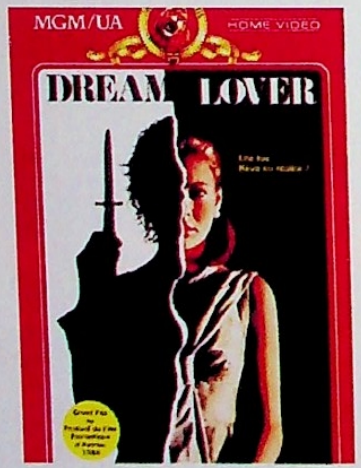


RUNAWAY

U.S.A. 1984. **Interprétation** : Tom Selleck. Gene Simmons. Cynthia Rhodes. **Réalisation** : Michael Chrichton. **Durée** : 1 h 40. **Distribution** : GCR.

SUJET : « *Dans un futur proche, la robotique fait désormais partie de l'environnement quotidien, et chaque foyer et entreprise possède ainsi le plus zélé et le plus efficace des employés, sous l'appa-*

gieuses. Mais cette rocambolesque aventure n'est surtout qu'un prétexte à exploiter une multitude d'effets spéciaux et de décors d'un très bon niveau, l'ensemble confinant à l'apothéose au moment fatidique où nos héros pénètrent au cœur de la 4e dimension. Le temps ayant été télescopé par le fameux engin, cette dimension du rêve devient celle où se côtoient les guerriers vietnâmiens, l'homme de Néanderthal, les gladiateurs romains et surtout un extraordinaire tyranosaure Rex, qui demeurera dans nos mémoires comme l'un des plus beaux jamais vus au cinéma ! A noter également la truculente apparition de Dennis Hopper, en professeur de physique fidèle à sa jeunesse hippie **My Science Project** *vous fera passer un excellent moment. Copie et duplication bonnes.*



DREAM LOVER

U.S.A. 1985. **Interprétation** : Krysty Mc Nichol. Ben Masters. Paul Shenar. **Réalisation** : Alan J. Pakula. **Durée** : 1 h 38. **Distribution** : Film Office.

adam
MONTPARNASSE
11, BD EDGAR QUINET
75014 PARIS - 43 20 68 53 +
Maquillage fantastique
et tout produit de moulage



doz) ou moyenâgeuse **(Excalibur)**, John Boorman aborde le fantastique ethnologique : on attendait avec impatience cette quête d'un enfant sauvage perdu en pleine jungle amazonienne, sur fond de magie et d'aventure. Et le film déçut beaucoup à Cannes, où on lui reprocha sa lenteur excessive et son propos fort éloigné de nos préoccupations habituelles. Car, en fait, l'enfant n'est nullement devenu sauvage, au contraire, lui et ses semblables (la tribu qui l'a enlevé puis adopté) sont infiniment plus humains que les destructeurs de la forêt et les « civilisés » trafiquants de chair fraîche. Le film se clôt sur un bilan terrifiant : celui des victimes de la Transamazonie. Œuvre « écologique » et plaidoyer humanitaire, **La forêt d'Emeraude** est avant tout un spectacle visuel, d'une grandiose beauté, heureusement fort peu atténuée par son transfert en vidéo. On retrouvera avec plaisir dans le rôle principal, celui d'un père déchiré entre deux mondes, l'excellent Power Boothe, déjà apprécié dans **Sans Retour** de Walter Hill. En revanche, on pourra s'estimer moins satisfait de la présence de Charley Boorman, le propre fils du réalisateur, dont l'inexpressivité ôte rapidement tout intérêt à son personnage (pourtant capital !). Mais l'attrait majeur de **La forêt d'Emeraude** réside dans la découverte du monde des « Invisibles ». Leur communion avec les éléments et leurs rites ancestraux, captés par la caméra précise et efficace de Boorman, fascine les citadins que nous sommes. Messager de la nature, Boorman nous livre, avec **La forêt d'Emeraude**, l'une de ses œuvres les plus envoûtantes. Copie et duplication excellentes.

dialogue des plus audacieux, nous entraîne dans un vertigineux dédale où les situations et les émotions se télescopent à la vitesse d'une époustouflante attraction de fête foraine. Le clan nous invite à partager ses expériences délirantes et insolites, qu'Indiana Jones lui-même n'aurait pas dénigré, et nous précipite à la rencontre de mille dangers et émotions où l'effroi le dispute à l'émerveillement, sous la houlette d'une réalisation efficace. Copie et duplication excellentes.

ICEMAN

U.S.A. 1984. **Interprétation** : Timothy Hutton. Lindsay Crouse. **Réalisation** : Fred Schepisi. **Durée** : 1 h 36. **Distribution** : CIC/3 M. **Inédit.**

SUJET : « Un groupe de chercheurs, dont la base est installée dans l'Antarctique, découvrent un homme vieux de 40 000 ans prisonnier des glaces. Cet ancêtre rescapé étant ramené à la vie, il devient l'objet d'un conflit entre les scientifiques. Les médecins souhaitent utiliser son corps afin de découvrir les composants intervenus dans sa faculté de conservation, tandis qu'un anthropologue désire le préserver pour mieux cerner le passé à travers le « dialogue » qu'il est parvenu à établir avec lui... »

CRITIQUE : L'homme préhistorique et notre passé dont il fut porteur ont fait l'objet de nombreuses tentatives cinématographiques, sans jamais parvenir à exciter réellement la curiosité du grand public, si ce n'est à travers l'apparition de quelques monstres. Ce dédain, en partie dû à la manière simpliste avec laquelle ce genre fut abordé, traduit sans doute la



manipuler le spectateur et à le dérouter, faisant de lui, au même titre que le héros, un paria profane au sein de cette île où il va éveiller de terribles forces. Illusion générée par la peur et réalité meurtrière se fondent et se confondent pour mieux nous dérouter et nous piéger à travers ce récit au rythme lent et envoûtant qui nous pénètre et nous angoisse jusqu'à l'ultime et surprenante image finale. Copie et duplication excellentes.



NOMADS

U.S.A. 1984. **Interprétation** : Lesley Anne Down. Pierce Brosnan. Anna Maria Montecelli. **Réalisation** : John Mc Tiernan. **Durée** : 1 h 36. **Distribution** : CBS/Fox.

SUJET : « Alors qu'elle se trouve dans le service des urgences où elle est de garde, Eileen Flax se voit confier un homme qui vient d'être amené dans un état désespéré, sans que l'on ait relevé sur lui aucune blessure apparente. L'individu divague et émet des propos incompréhensibles, comme s'il était victime d'une obsession qu'il va, dans un dernier souffle, communiquer à Eileen avant de mourir. Mais c'est en fait sa propre mémoire qu'il vient de lui insuffler, et désormais Eileen va se substituer à cet inconnu dont elle va revivre les derniers jours avant de découvrir l'horreur qui a causé sa perte... »

CRITIQUE : Voilà sans doute l'une des œuvres les plus originales et les plus personnelles que le cinéma fantastique nous ait offert ces dernières années, et les spectateurs du dernier Festival du Film Fantastique de Paris l'ont unanimement reconnu en lui octroyant le Grand Prix du

rence des divers robots auxquels une technologie de pointe confère d'infinies aptitudes. Néanmoins, il arrive parfois que ces parfaites créatures, au grand dam de leur propriétaire, se détraquent, et requièrent l'intervention d'un corps spécial de la police. Ramsay, jusqu'alors considéré comme le meilleur élément de ces chasseurs de « déviants », va brusquement s'apercevoir qu'une main fanatique est à l'origine des récentes déviations meurtrières auxquelles il a été confronté... »

CRITIQUE : Thriller futuriste, doté des meilleurs ingrédients du genre, **Runaway** surprendra sans nul doute les inconditionnels de Michael Crichton, qui, sans rien perdre de sa virtuosité et de son talent coutumier, nous entraîne dans une aventure trépidante dépourvue de la froideur caractérisant habituellement ses œuvres. En effet, au-delà de sa toile de fond érigeant un futur vraisemblablement peu lointain, en dépit d'excessives extrapolations destinées à déclencher une alarme dans nos cerveaux, **Runaway** exploite essentiellement les facteurs humains mis en présence. Ainsi, la relation du couple de chasseurs, autant que celle du policier avec son fils, sont-elles propices à Chrichton pour affirmer son sens de l'humour et sa sensibilité, mis en exergue face au fanatisme dévastateur et cruel représenté par le personnage de Luther, admirablement campé par Gene Simmons. L'action, l'imagination et le suspense ne sont pas en reste dans cette aventure, dont le rythme, soutenu par une réalisation sans faille, et une multitude de gadgets tour à tour humoristiques ou inquiétants constituent un spectacle que les vidéophiles goûteront avec plaisir. Copie et duplication bonnes.



▶ suite de la page 28

Or nous sommes dans une comédie, une comédie d'aventures, mais une comédie tout de même, et nous y avons ajouté des détails qui relèvent plutôt du drame, d'habitude. Notre éclairage « de comédie » est un éclairage riche, contrairement à l'habitude qui veut que l'on éclaire tout en plein, mettant tous les détails en évidence —mais applatissant tout par la même occasion. Si nous avons adopté cette technique, c'est que la scène paraît ainsi plus crédible. Disons que je me suis efforcé de retrouver la qualité des images des films de Charles Lang. »

Non loin du décor de café, une paire de bras gigantesques terminés par des serres d'allure plutôt inquiétante est fixée sur un dispositif mécanique normalement monté au bord d'une grue. *« Ça »* commente encore Kline, *« C'est des bouts du monstre. Parce qu'il y a un monstre, dans le film. Nous avons tourné des scènes en direct avec. Le reste du monstre est recréé par Phil Tippett, à l'ILM. C'est un modèle réduit animé. »*

Plus tard, nous devions observer Phill Tippett, qui est l'un des plus grands créateurs de monstres du monde, au travail sur sa créature : il s'ingéniait à mettre au point une technique d'animation maintenant reprise partout, le go-motion. C'est à lui que l'on doit certains des meilleurs moments de la saga de *La Guerre des étoiles*, les épopées mettant en scène Indiana Jones, *Dragonslayer* et autres produits de l'imagination appliquées au septième art. Cette créature surgie du fin fond de l'univers a vraiment de quoi inspirer la terreur, même en réduction. C'est un « animal » hautement original, qui combine les inconvénients des races les plus abhorrées : reptiles, crustacés, araignées, mammifères et molusques, toutes les formes de vie sont représentées dans cette unique créature monstrueuse, et on imagine ce qu'elle doit donner en mouvement, au milieu d'une cohorte de canards et d'humanoïdes. Le résultat ne manque ni d'humour ni d'étrangeté !

Pour Kline, la collaboration avec l'ILM devait se révéler une expérience passionnante : *« Michael McAllister, le coordinateur des effets spéciaux, a fait un travail remarquable. »* dit-il. *« Nous avons beaucoup travaillé ensemble à la mise au point du travail. C'était un film extraordinairement bien préparé. Nous avons longuement parlé des différents problèmes, de sorte que nous savions parfaitement à chaque instant où nous allions et ce que nous faisions. »*

Jamison partage le point de vue de Kline en ce qui concerne l'apport à la comédie de certains éléments dramatiques, et sur la façon de présenter le fantastique comme une pure et simple réalité. *« Tout le monde raconte que le public d'aujourd'hui est beaucoup plus exigeant »* remarque-t-il, *« et il est vrai qu'il est beaucoup plus au fait de bien des choses : il a accès à toutes sortes d'images grâce aux médias. Les spectateurs voient de tout, plus rien ne les surprend. On ne les bluffe pas facilement. D'ailleurs, ça ne les intéresserait pas d'être bluffés et ils ne se contentent plus qu'on leur raconte une histoire. Il y a déjà un moment que j'ai appris tout ce qu'il fallait savoir sur la suspension de l'incrédulité, et je crois que le secret c'est de mettre la situation en place de telle sorte qu'on puisse ensuite faire passer ce qu'on veut. Une fois qu'on a acquis la confiance des spectateurs, c'est gagné. C'est l'aspect psychologique qui compte, parce qu'il faut bien se rendre à l'évidence : on ne peut pas faire l'impossible ; on ne peut pas créer de toute pièce un monde qui n'existe pas, malgré tout. Or il faut faire croire au public qu'il a vraiment affaire à un monde réel, grâce à de petits détails apportés à chaque décor. A partir de ce moment-là, une fois qu'il a l'illusion de la réalité, il vous suit où vous voulez. Le rôle du décorateur consiste à trouver dans chaque décor, les éléments qui vont déclencher la confiance du public, quel que soit le contexte.*

« Imaginez que vous lisiez un scénario dans lequel il est question d'un « Laser-Spectroscope ». Vous avez une idée de ce que ça peut être, vous ? Eh bien, j'ai fait des recherches approfondies en astrophysique, je suis allé à Stanford consulter des spécialites, et je me suis vraiment plongé dans la question avant de dessiner ce satané « Laser-Spectroscope ». Lequel est évidemment inventé de toute pièce, vous vous en doutez ; mais au moins il a l'apparence de la réalité. On dirait qu'il sort d'un vrai laboratoire de physique ! ».

Le décor de zone industrielle de Cleveland tel qu'on l'aperçoit des fenêtres du loft de Berverly reflète une approche visuelle réaliste : au lieu des toiles peintes habituelles, les toitures soigneusement habillées de cheminées fumantes et autres tuyaux sont réellement constituées de structures en relief, de toutes les tailles et à toutes les échelles, de la plus grande à la plus petite, pour donner une impression de perspective. Les bâtiments paraissent bien réels ; on dirait qu'il y a bel et bien des rues entres les pâtés de maisons...

Une fois éclairés avec l'habilité bien connue de Kline, on s'y croirait, à toutes les heures du jour ou de la nuit. Comment croire que tant de talent ait été mis au service d'une histoire ébouriffante de drôle de canard ?

« Eh oui » déclare l'intéressé —Kline— avec emphase. *« Nous avons vraiment fait de notre mieux ! »*

Ils sont vraiment fait feu de tout bois : les effets spéciaux qui ont permis de donner vie au canard en question étaient plus que divers et variés. Ils comportaient des gadgets comme des boîtes disposées un peu partout sur le plateau et arborant l'étiquette « bouts de canard »... Nous avons demandé à Kline comment un directeur de la photo pouvait bien s'y prendre pour photographier un canard extra-terrestre.

« Comme n'importe quelle autre grande vedette » répond-il plaisamment. *« Ces bêtes-là ont leurs bons et leurs mauvais côtés, et il faut les traiter avec beaucoup d'égards. Mais c'est un plaisir de les éclairer, parce qu'elles sont belles, et on s'en occupe comme du plus bel acteur, ou de la plus belle actrice du monde. Ce serait injuste de penser uniquement à la technique ; pensez plutôt à Howard comme si c'était une personne, un canard. D'ailleurs, en dehors de toute autre considération, c'est un canard adorable. Il a beaucoup de caractère et il est capable de faire tout ce qu'un être humain peut faire. Il en a toutes les facultés, et nous nous sommes ingéniés à les lui donner par tous les moyens. Pour moi, ce n'est pas une créature fabriquée de toute pièce, il a vraiment pris vie. Il a des expériences impayables, des sentiments et je crois en lui. Mes enfants —des garçons de 11 ans— sont tombés amoureux de lui. C'est incroyable, j'ai l'impression d'avoir un animal familier à la maison. Un animal qui serait mon meilleur ami. »* □■

Cet article, précédemment paru dans le numéro de septembre 86 de la revue American Cinematographer, est reproduit ici avec l'aimable autorisation de l'éditeur.

Le choix pour apprendre le vrai maquillage de cinéma, télévision, vidéo, publicité, mode etc... et atteindre un haut niveau de perfection, repose uniquement sur la qualité et le professionnalisme de l'enseignement.

DOMINIQUE DE VORGES

Carte professionnelle n° 5181, délivrée par le C.N.C.

Chef maquilleuse des films de Alain Resnais, Raphaël Delpard, Paul Vecchiali, Manoël de Oliveira...
Maquilleuse de Fanny Ardant, Sabine Azéma, Pierre Arditi, André Dussolier, Vittorio Gassman...
Auteur du livre : le maquillage de cinéma, télévision, théâtre (Editions Dujarric)

DONNE DES COURS A PARTIR DU 6 JANVIER 1987
Sessions de 3 mois (du 06.01.87 au 20.03.87) et Effets spéciaux (du 22.06.87 au 08.07.87)
Renseignements et inscription à : (joindre 5 timbres à 2,20 F)
INTERNATIONAL MAKE-UP ARTISTS
40, RUE DUHESME
75018 PARIS
TÉL : 42.52.86.09

DANS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO

3 GRANDES SORTIES



LA MOUCHE

Le sublime envol de David Gronenberg vers la plus spectaculaire métamorphose du cinéma fantastique. Un dossier complet

MASSACRE A LA TRONÇONNEUSE 2

Rencontre avec un scénariste fou : L.M. Kit Carson



BLUE VELVET

Kyle Mc Lachan observe Isabella Rossellini dévoilée dans les fantasmes colorés du dernier film (très controversé) de David Lynch !

en vente le 7 janvier

L'IRRESISTIBLE CHANT DES ETOILES



SKYROCK 96.1 FM

LA SUPERRADIO

BELAIR RIVE GAUCHE